AntaGamers

N.1 - Gennaio/Febbraio 2019

NOI NON DIMENTICHIAMO LE EMOZIONI!



FIGLIE DI UN INGEGNERE MINORE

CREATIVISION

C64 GAMES SYSTEM

ANOTHER WORLD

UN CAPOLAVORO SENZA TEMPO

...ed inoltre in questo numero:

H.E.R.O. - NIGHT STALKER - IK+ - IMPOSSIBLE MISSION - WING COMMANDER

GRAN PRIX LEGENDS - PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DEL TEMPO


HANIMEX
I VIDEOGIOCHI GENIALI
HANIMEX HMG 2650
COLOUR TELEVISION GAME SYSTEM
CAPTURE
SOCCER
BOWLING
A DIVISION OF GBC

CONTROCORRENTE

Poco più di un anno fa cominciò il mio impegno su Facebook per portare una pagina di videogiochi dedicata ad un tipo di "gamer" che sembrava non essere considerato da nessuno: **il quarantenne.**

All'epoca ero convinto (e lo sono oggi più che mai) che invece esista un nutrito gruppo di giocatori attivi sopra gli "anta" a cui nessuno dà voce e che va ben oltre il nostalgico in fissa con il retrogaming.
Rivolgendomi quindi ad un pubblico che tutti gli "intelligentoni" di internet snobbavano, volli andare fino in fondo e fare esattamente il contrario di quello che questi guru consigliavano per una comunicazione efficace su Facebook: dove il mantra era di fare tantissimi post al giorno, con contenuti minimi e, possibilmente, con il potenziale per generare qualche bella polemica, io cominciai a fare post chilometrici, veri e propri mini articoli zeppi di foto, pubblicati con la cadenza di uno al giorno (quando possibile), dal lunedì al venerdì, e ovviamente mi sono sempre tenuto lontano da qualsiasi provocazione sterile e insensata.

Fu senza dubbio una scelta felicissima per almeno due motivi:
- 1) questa impostazione ha creato nel tempo una selezione automatica dei lettori di AntaGamers.

Se è vero infatti che, a poco più di dodici mesi da quando tutto è iniziato, la pagina ha duemila "mi piace", un numero che, in termini assoluti, è risibile rispetto ad altre realtà di Facebook, è altrettanto vero che si tratta di duemila lettori strepitosi: sempre puntuali nei commenti, mai polemici, umili nell'esprimere le loro opinioni e spesso capaci di aggiungere con le loro osservazioni quel qualcosa in più che è il valore aggiunto (ma spesso dimenticato) di una piattaforma "social".
- 2) l'impegno quotidiano preso con i "follower" sempre crescenti della pagina mi ha "costretto" a scrivere tonnellate di materiale che, vista la mia terrificante pigrizia, mai avrei pensato di poter realizzare.

Ma proprio in virtù di questo è sorto un piccolo problema derivante dalla natura stessa di "faccialibro": **il recupero e la facile fruizione di tutti questi articoli per i lettori**.
Preso atto della quasi totale inutilità dei post di indice sulla pagina stessa, considerata folle l'idea di replicare i post su blog o siti esterni e mal sopportando gli hashtag che possono sì aiutare la ricerca di un argomento, ma che personalmente non ho mai sopportato per l'abuso che se ne fa in altre pagine (del tipo - e non scherzo -: #ecco un #bellissimo #gioco per #MSX che #ricordiamo con #gioia...).
Ma vattene un po' a #caga**" !!!! :)

E allora ecco sorgere un'ulteriore idea "controcorrente": in un'epoca in cui la carta stampata sta morendo e si legge sempre meno, perché non creare una rivista che raccolga questi post "storici" sotto forma di articoli? E magari, per rendere ancora tutto più semplice, facciamola anche completamente prodotta, impaginata e pubblicata da una persona sola, cioè me!
Quindi oltre che controcorrente è pure un'idea folle... perché so già che alla fine quelli che troverete qui non saranno solo i post che avete potuto leggere su Facebook, ma saranno sistemati, rimpolpati e impaginati ex novo.

Massimiliano Conte


NUOVO
HIT DAGLI U.S.A.
COCCODRILLI, CANNIBALI, MACIGNI ROTOLANTI.
E' JUNGLE HUNT.
L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.
La tua bella è prigioniera dei cannibali. Devi salvarla. Ma nulla è più insidioso della giungla. Stringi i denti e vai. Solo resistendo puoi continuare a giocare e raggiungere il punteggio più alto. Questo è il bello di Atari: che la sfida diventa sempre più difficile.
E tra le ultime cassette Atari ne hai da scegliere: Pole Position, Kangaroo, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Battlezone, Dig Dug, Asterix.
ATARI®
ATARI
JUNGLE HUNT
ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.

ISTRUZIONI PER L'USO

I POST DI FINE ARTICOLO

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà un post, il cui colore esprimerà un giudizio positivo, medio o negativo sulla sua capacità di essere un titolo che merita di essere giocato anche oggi da noi che abbiamo superato i quaranta. Le domande a cui vogliamo rispondere sono:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

Se tutte le risposte sono sì vedrete il verde.
Il giallo indica qualche risposta negativa: andrà valutato quanto indicato nel commento, mentre il rosso sconsiglia di recuperare il titolo, soprattutto se lo avete giocato all'epoca: meglio conservare un buon ricordo di lui e dedicarsi ad altro.

Sia ben chiaro: un gioco con un post rosso non è un brutto gioco in assoluto, ma andrebbe data la precedenza ad altri titoli se proprio volete dedicare il vostro tempo ad un po' di "archeologia video-ludica".

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

AntaGamers Indovinate? Quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi! Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.
Così potrò dare spazio alle opinioni di tanti di voi, più o meno d'accordo con quanto ho scritto.
In fondo è giusto che lo spirito che anima la nostra comunità arrivi anche su queste pagine! :)

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne accolto: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?
Una specie di recensione delle recensioni, insomma! ;)

indice

1981	CREATIVISION	HARDWARE
1982	NIGHT STALKER	INTELLIVISION
1984	H.E.R.O	ATARI VCS 2600
1984	IMPOSSIBLE MISSION	C64
1987	INTERNATIONAL KARATE +	C64
1990	COMMODORE C64GS	HARDWARE
1991	ANOTHER WORLD	AMIGA
1992	WING COMMANDER	AMIGA
1998	GRAND PRIX LEGENDS	PC WINDOWS
2003	PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DEL TEMPO	PC WINDOWS
2016	PLAYSTATION VR	HARDWARE
LAST PAGE	NON DIMENTICHIAMO LE EMOZIONI	

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

CREATIVISION



Quella che vedete qui sopra è una console dei primi anni 80 che in Italia ricordano in pochi, ma che all'epoca ebbe comunque un po' di visibilità sulle riviste di settore (parliamo in particolare di "Videogiochi" del Gruppo Editoriale Jackson) e godette di una importazione ufficiale anche qui in Italia, quindi è possibile che alcuni di noi "anta", oltre ad averla vista sulle pagine delle riviste dell'epoca, possano averla posseduta o, magari, provata a casa di un amico.
Allora perché non fare un po' di luce su questa console?

Creativision venne lanciata alla fine del 1981 da Video Technology (VTech o VTL), una compagnia nota soprattutto per la linea "Time & Fun", una serie di giochi portatili legati al filone degli "schiaccia pensieri" a cristalli liquidi, inaugurato da Nintendo con i suoi "Game & Watch".



Lo spudorato clone di Pac Man (Crazy Puker) nella sua versione originale, prima che Atari inviasse uno stormo di avvocati ad Hong Kong.



Nemmeno la scatola tentava di nascondere la clonazione in atto... anzi, dava proprio l'idea di volerla sottolinearla.



Creativision, qui in una foto pubblicitaria dell'epoca, sfoderava tutte le espansioni previste. Da notare il collegamento laterale per alcune di esse (che, diversamente ad Intellivision, avveniva su entrambi i lati).

Come di moda all'epoca, alcune di queste periferiche pare che in realtà non uscirono mai in commercio, come ad esempio i lettori floppy accanto al monitor. Il che ci fa sospettare che questi scatti promozionali venissero fatti con prototipi o, addirittura, semplici gusci vuoti, giusto per far credere che tutto fosse già pronto, quando magari nemmeno era stato ancora ingegnerizzato nulla.



Crazy Puker venne opportunamente modificato: il nome cambiò in Crazy Chicky, si cambiò la grafica... e tanto bastò perché gli avvocati di Atari tornassero sui loro passi.



Ed ecco la confezione "edulcorata" da ogni riferimento al gioco Atari (il labirinto sembrava non contare).

Questa console oggi è considerata una macchina "ibrida", in quanto si spacciava anche per un computer, nonostante a prima vista non avesse una tastiera.
In realtà i capoccioni dagli occhi a mandorla la inserirono suddividendola nei due joystick in dotazione. Affiancandoli, infatti, si otteneva una tastiera completa (sulla cui ergonomia ci sarebbe comunque molto da discutere).
La console poteva così essere utilizzata per programmare in BASIC, utility che veniva venduta separatamente su apposita cartuccia. Proprio per questo specifico utilizzo la console disponeva di alcune espansioni: registratore a cassette, tastiera dedicata, modulo di 16 KBytes RAM e stampante (chiaramente non necessari per giocare).
Vennero annunciati anche un modem ed un lettore di floppy disk che, però, sembra non furono mai messi in vendita.

In generale Crativision non riuscì ad imporsi in nessun mercato, ad eccezione di Australia e Nuova Zelanda (dove venne distribuita con il nome "Wizard"). In questi due paesi il successo fu tale che videro la luce utility e giochi su cassetta appositamente scritti per quei mercati.
In Italia, invece, venne importata dalla Zanussi Elettronica a metà del 1983, senza troppa convinzione ed investimenti (nonostante i proclami fatti alla presentazione).
Come è facile immaginare, il sistema non attecchì in un mercato dove i prodotti Atari, Mattel e Philips potevano godere di una pubblicità e di una diffusione molto maggiore.

Ma come era questa console in realtà?
Da un punto di vista hardware, Creativision aveva ottime capacità, dettate da processori di qualità e di ultima progettazione (almeno per il 1981).
In effetti è sufficiente una rapida occhiata ai giochi per rendersene conto.
Nonostante questo veniva venduta ad un prezzo inferiore ad altre console più anziane (come l'Atari





Qui sopra la tastiera del sistema, venduta separatamente, che poteva essere inserita al posto di quella "Joystick Transformer" (foto a destra).
Senza ombra di dubbio molto più comoda, nonostante i tasti gommati.



Se vi sembra Donkey Kong, siete solo malfidenti...

VCS) grazie al fatto che le linee di produzione si trovavano nell'economica Hong Kong.

In totale vennero pubblicati 17 giochi su cartuccia, 4 revisioni del BASIC e una dozzina di titoli su cassetta, questi ultimi quasi esclusivi per il mercato australiano.
Inizialmente la VTech, dal punto di vista software, provò a clonare spudoratamente giochi famosi dell'epoca, ma venne subito bloccata. Il loro primo gioco, Crazy Pucker, era davvero troppo simile a Pac Man, attirando subito le attenzioni (poco amichevoli) di Atari.
Intuita la mal parata lo modificarono e lo chiamarono Crazy Chicky: in questa nuova versione la protagonista era una gallina che doveva depositare le sue uova lungo tutti i corridoi di un labirinto, prestando attenzione ad evitare le volpi che la inseguono (la rivista "Videogiochi", nel presentare la cartuccia, parlò curiosamente di chicchi di grano e non di uova) .
Che dire… così era decisamente tutto un altro gioco rispetto a Pac Man!

Rispetto ad altre piattaforme dell'epoca, alla fine Creativision ebbe una vita un pochino più lunga di tante sue "rivali" dell'epoca, grazie proprio alla sua diffusione in Australia e Nuova Zelanda.
Alla fine però anche questa piattaforma dovette cedere il passo e la produzione della console terminò ufficialmente durante il 1986, nel disinteresse generale di tutto il mondo, eccetto per un nutrito gruppo di canguri, kiwi e koala che videro morire la loro macchina da gioco preferita.



E se questo per voi assomiglia a Space Invaders, siete decisamente paranoici.



Magari ora direte che questo gioco lo hanno copiato dal tennis!

Scherzi a parte... ma Coca Cola e Sprite sapevano di essere lì in bella mostra? All'epoca nel mondo dei videogiochi non si chiedeva troppo il permesso per fare certe cose.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Matteo Tridenti Avuta, meravigliosa... ai tempi i miei amici avevano il Vic 20, io questo piccolo gioiello, portato da mio padre direttamente da Hong Kong.
Io la trovavo semplicemente divina... I giochi erano sostanzialmente copie dei giochi dell'epoca: c'era il clone di Super Mario, quello di Pac Man.. ma erano divertentissimi e molto colorati!

avviene nel tennis vero.

Questi sono i fatti, ora bisogna attendere il responso della giuria, cioè dei videogiocatori. Saranno loro a decidere se il CreatiVision potrà ritagliarsi una fetta della torta dei videogiochi. Le premesse ci sono ma l'ardua risposta spetta ai posteri.

VIDEOGIOCHI IN CASA ZANUSSI: ECCO PERCHÈ

Il responsabile della pianificazione Enrico Giovene spiega come e perchè la società di Pordenone vuole entrare nel settore dei videogiochi.

VIDEOGIOCHI: Che ruolo vuole avere un'industria come la Zanussi nel settore dei videogiochi? Intende essere una semplice importatrice di giochi prodotti all'estero o ha altre ambizioni?
GIOVENE: Dal punto di vista della fabbricazione industriale dell'hardware si sono creati dei poli dove vengono concentrate questo tipo di produzioni e sarebbe abbastanza velleitario pensare di mettersi a fare le cose a Pordenone quando tutto il mondo le fa ad Hong Kong. Ciò nonostante come Zanussi non possiamo metterci nell'ottica di un qualunque importatore, non perchè siamo particolarmente bravi, ma perchè la nostra condizione non ce lo consente. Abbiamo una presenza da difendere in altri settori di mercato e un deterioramento dell'immagine, cioè l'estemporaneità dell'intervento in un certo settore si potrebbe riflettere negativamente anche sui prodotti portanti dell'azienda. Questa dovrebbe essere la migliore garanzia per il consumatore sulla continuità del nostro intervento e della nostra presenza.
VIDEOGIOCHI: Come pensate di realizzare questi intendimenti?
GIOVENE: È ovvio che il "business' si sta portando sul software più che sull'hardware. Allora l'approccio della Zanussi è di entrare con un prodotto inizialmente fabbricato in estremo oriente e di sviluppare gradualmente ma in tempi abbastanza compressi una sua presenza con idee di gioco originali che sono originali per due aspetti: uno perchè il gioco è diverso dagli altri, due perchè il filone vuole essere leggermente diverso. Quello che vorremmo fare e forse riusciremo a fare nel giro di 6 mesi/1 anno è sviluppare giochi in cui ha più spazio l'abilità oppure giochi in cui è l'interesse intellettuale ad essere stimolato e giochi che potrebbero diventare domani il supporto o l'inizio di una linea di prodotti software particolarmente rivolta al settore della didattica.
VIDEOGIOCHI: Cosa intende per prodotti software rivolti al settore della didattica?
GIOVENE: Nella concezione estrema significa lavorare insieme a gruppi editoriali per creare una linea di software allineata alla produzione di certe collane editoriali. Noi stiamo già parlando con diversi editori a questo proposito. Questo discorso richiede naturalmente una consultazione di collaborazione comune con gli editori e una serie di passaggi intermedi. La prima cosa che potremmo fare è creare giochi il cui contenuto, diciamo, di scommessa intellettuale con l'utente è più rilevante rispetto al gioco di pura fantasia. Se il discorso funziona come speriamo, dopo aver introdotto alcune cassette "stand alone" che abbiano un loro significato in questo filone, potremmo addirittura arrivare a costruire collane di cassette cercando di privilegiare l'aspetto del divertimento.
VIDEOGIOCHI: State già lavorando, almeno in fase di progettazione, a queste collane oppure ora è solo un'idea?
GIOVENE: Ci stiamo lavorando, anche avvalendoci di collaboratori esterni, ma siamo ancora in fase embrionale. In una ipotesi estrema potremmo arrivare ad introdurre cassette di una collana di matematica, geometria, ecc. Però non sarebbe mai un discorso puramente tradizionale. Non è che sullo schermo compariranno frazioni od equazioni; potrebbero comparire pulcini, uova, gattini, insomma un tipo di animazione che dia una veste di tipo gradibile per i ragazzi e le ragazze.
VIDEOGIOCHI: Mi può parlare un po' in specifico della consolle vera e propria?
GIOVENE: L'intenzione che si manifesta attraverso l'introduzione di questo prodotto è abbastanza chiara. Abbiamo voluto fare un prodotto di qualità che si colloca ad un certo livello nel mercato perchè crediamo che questo sia l'approccio migliore. Non volevano fare un prodotto che costasse il meno possibile a qualunque costo. Dove poi il costo si sa qual'è: una forte degradazione dell'immagine, dell'interesse del gioco, della capacità di memoria. Volevamo un prodotto che avesse anche la possibilità di rimanere aperto a future espansioni. Le soluzioni tecniche per l'espansione di questo prodotto sono già disponibili: noi stiamo in questo momento lavorando per trovare l'approccio di marca più corretto per dare agli utenti un corredo valido di applicazioni.
La consolle è ingegnerizzata in modo che togliendo un fianchetto di plastica sono già accessibili i connettori, la piastra con connettore a pettine per l'inserzione dei moduli aggiuntivi.
I due joystick sono già ingegnerizzati per formare una tastierina e ci sarà un'ulteriore tastierina più complessa. Questa concezione della consolle la porta ovviamente a costare quel che costa.
VIDEOGIOCHI: A proposito, quanto costerà? E quanto costeranno le cartucce?
GIOVENE: Se lei vuole dei dati precisi da pubblicare, putroppo non posso fargleli poichè siamo ancora in fase di studio. Ad ogni modo quello che posso dire è che la collocazione del prodotto in termini di costi dovrebbe essere tra la Mattel e la Coleco.
VIDEOGIOCHI: Mi sembra che la tendenza dell'hardware sia verso una compatibilità tra diversi sistemi grazie all'uso di un adattatore, sintomatico è il caso Coleco. Pensate di accessoriare il vostro hardware di un dispositivo similare?
GIOVENE: Certamente ci abbiamo pensato. Non potevamo non porci il problema. Il discorso, ancora una volta, è come affrontare il problema. Noi possiamo andare verso la compatibilità con cassette Atari o Mattel attraverso la collaborazione con softhouse che fanno questo tipo di lavoro e cioè Imagic, Activision, ecc., ma essendo in fase iniziale siamo un po' frenati dal fatto che il nostro parco installato non esiste ancora e quindi non è ancora fattibile.
Man mano che lo diventerà potremo anche andare verso questo tipo di discorso.
Parallelamente stiamo anche riflettendo sulla possibilità d'iniziare da subito a crearci un modulo d'adattamento verso questo tipo di cassette. Ci sono alcuni problemi d'ingegnerizzazione che dobbiamo risolvere. Si tratta di fare delle scelte tecniche corrette, vedere dove è più efficiente entrare. Ad ogni modo la realizzazione di un adattatore per cassette di altri sistemi è possibile e ci lavoreremo. ■



**Ed ecco come su Videogiochi, nel numero di Aprile 1983, veniva presentato il "grande" progetto Creativision da parte di Zanussi con una intervista al loro responsabile.
Onestamente rileggendola oggi genera qualche perplessità: tanto fumo (e promesse), poca carne al fuoco (e informazioni precise).
[foto da www.retroedicola.it]**



Chiudiamo con una pubblicità a doppia pagina dell'epoca, attenta ad evidenziare come Creativision fosse sia videogioco che home computer.

Oggi, dopo sedicimila fallimenti di ibridi del genere, sappiamo che forse non era una strategia di marketing così felice.

[foto da www.retroedicola.it]

Creativision.
L'home computer che diventa videogioco. E viceversa.

È un vero e proprio computer che, grazie ad un manuale semplice e completo, ti dà la possibilità di imparare i segreti della programmazione secondo il linguaggio "Basic", il più diffuso nel settore degli home-computer.

L'unità principale è infatti dotata di un microprocessore da utilizzare in abbinamento con una speciale cartuccia.



Unità per memorizzare permanentemente programmi e dati su normale cassetta audio.

Attualmente c'è già una ricca serie di espansioni che permettono di sfruttare al massimo l'enorme potenzialità di Creativision in questo senso.

Si possono memorizzare permanentemente programmi e dati su una normale cassetta audio, facendo eventualmente uso della tastiera professionale a 48 tasti, fornita come accessorio, che consente una notevole velocità di operazione.

Ma Creativision è anche un entusiasmante videogioco con un'eccezionale resa cromatica e l'effetto spettacolare delle prospettive tridimensionali.

Con Creativision si vivono le diverse situazioni non come semplici spettatori, ma come protagonisti: si è sempre nel vivo dell'azione.

Sul campo da tennis o a bordo di un'auto per sfuggire alle macchine della polizia; in piena guerra tra i carri armati come in lotta contro gli invasori spaziali, e in tante altre avventure sempre ricche di suspance ed emozioni.



CREATIVISION
presso i rivenditori Seleco e Rex



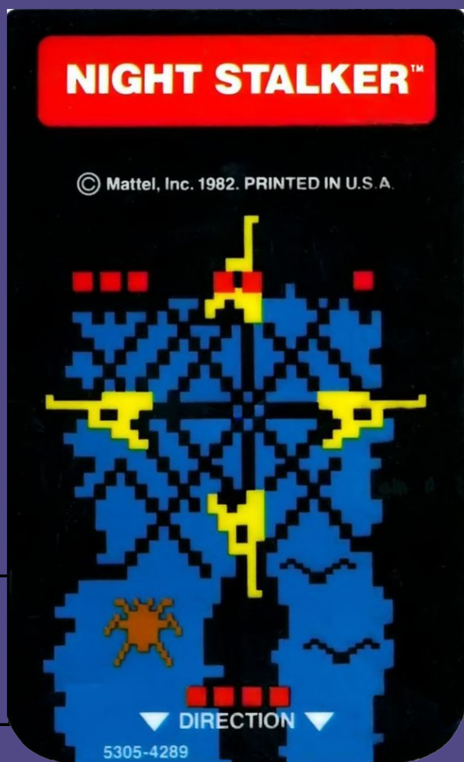
Cosa potete ottenere mettendo una cartuccia di Berzerk e una di Pac Man nello stesso cassetto per qualche giorno durante la stagione degli amori?
Ovviamente nascerà una bella cartuccia di Night Stalker (non chiedetemi dopo quanto tempo perché non conosco i periodi di gestazione di questo tipo di hardware!)
Allora andiamo a conoscere da vicino questo gioco!
Considerato da molti come uno dei migliori titoli pubblicati da Mattel per Intellivision, Night Stalker riprendeva infatti i robot tipici di Berzerk inserendoli in un labirinto alla Pac Man (due esclusive della concorrente Atari). Il gameplay però aveva anche elementi unici ed interessanti, come analizzeremo più avanti, che lo resero un gioco comunque dotato di una sua personalità ben definita.
In Night Stalker il protagonista si trovava intrappolato in un labirinto senza uscita, il cui unico punto di salvezza era un bunker al centro dello schermo (luogo da cui il giocatore stesso entrava in gioco). Inizialmente disarmato, il nostro avatar doveva recuperare una pistola che appariva casualmente nello schema di gioco e che, una volta nelle sue mani, gli permetteva di sparare sei colpi, terminati i quali doveva recuperare una nuova pistola.. e così via.
Ad ostacolarlo trovavamo, almeno inizialmente, un robot, un ragno e due pipistrelli. L'unico nemico in grado di ucciderci era l'automa, ma le altre creature, toccandolo, potevano bloccare il nostro personaggio per alcuni secondi, rendendolo vulnerabile agli attacchi dei nemici metallici.
Da notare che fino al



All'inizio del gioco tutto è abbastanza facile: un robot (scarsino), un ragno e due pipistrelli e bunker intatto. Le cose si complicheranno strada facendo.



Corriamo a prendere la pistola!
Le animazioni del protagonista erano molto (ma molto) belle!



La cover per il controller, una delle particolarità della bella console della Mattel: in questo caso il tastierino serviva solo per sparare nelle quattro direzioni.

1982

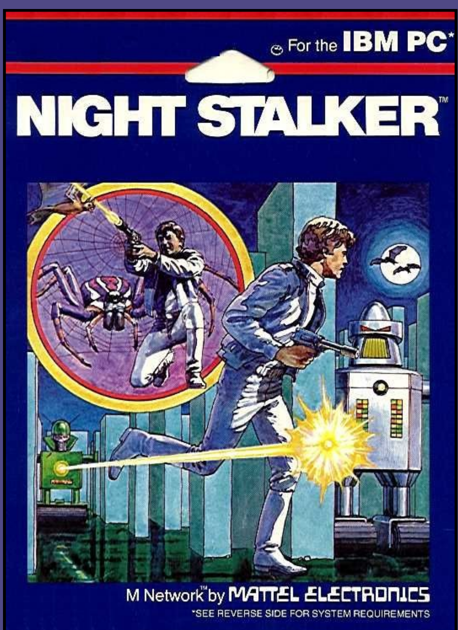
Immagini tratte da: www.mobygames.com



Su computer Aquarius, stranamente, la grafica risulta molto più povera.



Ecco invece il titolo su PC Booter (chiamata così perché si avviava direttamente da dischetto senza bisogno di caricarlo da sistema operativo)



La copertina della versione PC Booter riprende l'illustrazione originale per Intellivision, ma su un fondo blu.



Bunker distrutto, robot nero che ci dà la caccia insieme ad altri due androidi... situazione per nulla facile, direi.

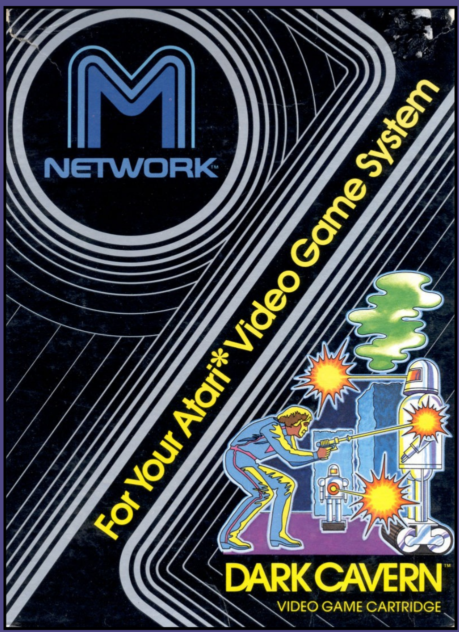
raggiungimento dei 5000 punti, uccidendo un pipistrello, questi si rigenerava, ma superata quella soglia il topo volante veniva rimpiazzato da un secondo (e poi da un terzo) robot. Strategia comune era quindi quella di cercare di mantenere queste creature alate in vita il più possibile, ma essendo vulnerabili anche al fuoco dei robot, prima o poi il loro destino era segnato a causa del fuoco incrociato.
All'aumentare del punteggio venivano introdotti nuovi robot, sempre più letali, dal più elementare e stupido modello grigio, si passava al blu (da 5.000), più furbo e aggressivo, poi al "bianco" (da 15.000), che richiedeva tre colpi per essere abbattuto, al "nero" (da 30.000) che aveva colpi in grado di fermare quelli sparati dal giocatore e, dai 50.000 punti in su, anche in capaci di distruggere in maniera permanente il bunker centrale (privando così il giocatore della sua "safe zone"). A 80.000 faceva invece la sua comparsa (si fa per dire) il robot invisibile! Impossibile da vedere a occhio nudo, poteva essere localizzato solo prestando attenzione alla traiettoria dei suoi proiettili.
Da notare che, grazie alle capacita grafiche dell'Intellivision, questi automi non cambiavano solo colore, ma anche aspetto, distinguendosi nettamente l'uno dall'altro.
Anche lo sfondo e le animazioni del protagonista erano ottimamente realizzate, in una maniera assolutamente incredibile se confrontate con ciò che proponeva la concorrenza.
E, caso piuttosto raro per quel periodo, possiamo avere un'idea di questa differenza di capacità tra i due sistemi dato che il gioco venne convertito da Mattel anche su VCS 2600 con il titolo Dark Cavern: per quanto la conversione risulti, a mio giudizio, ben fatta sono

anche evidenti le limitazioni grafiche che vincolavano il 2600 rispetto alla più performante console Mattel.
Night Stalker fu il primo e unico titolo programmato da Steve Montero (con grafica di Peter Allen), che iniziò la sua realizzazione nel 1981. Voci riguardo al suo periodo di sviluppo sembrano confermare il fatto che fosse diventato subito molto famoso tra i programmatori della Mattel durante le partite interne di test. Piccola curiosità legata proprio a questi test: il livello di difficoltà dovette essere rivisto quando un dodicenne, a cui era stato permesso di provare il gioco, riuscì a battere il record di tutti i dipendenti Mattel in pochissimo tempo.
Sembra proprio che a seguito di questa "umiliazione" sia nato il temibile "robot invisibile" che poi, occhio alla notizia, è semplicemente un robot nero ricolorato con la stessa tonalità dello sfondo! Pertanto il comportamento dell'automa "stealth" nel labirinto è esattamente identico a quello del suo predecessore, ma celato con questo semplicissimo trucchetto.
Altro trucco che molti giocatori hanno notato, e utilizzato, era quello del fuoco singolo: è vero infatti che il giocatore poteva sparare solo un colpo alla volta, cosa che lo costringeva a dover attendere la scomparsa del suo proiettile prima di poter sparare nuovamente. Ma ciò accadeva anche per i robot nemici nel loro insieme: se uno dei nemici sparava, infatti, nessuno degli altri robot avrebbe potuto fare fuoco fino a quando quel colpo non terminava la sua corsa. Questa consapevolezza permetteva di elaborare strategie di fuga nei livelli avanzati altrimenti impossibili.
Pare inoltre che molti "gamer hard core" dell'epoca avessero preso l'abitudine di giocare con due controller, uno per utilizzare il disco utile al movimento, l'altro per dare l'input del colpo con il tastierino. Questo era giustificato dal fatto che con un solo controller non si poteva (per un limite hardware del controller stesso) muoversi e sparare allo stesso momento, rendendo il gioco molto più difficile. Utilizzando questo espediente dei due controller



La versione VCS 2600 fa quello che può... e non è nemmeno tanto male, a dire il vero, ma quella Intellivision è irraggiungibile.

Da notare la forma completamente diversa (e simmetrica) del labirinto.



La copertina della versione VCS 2600, prodotta dalla M Network, etichetta della Mattel stessa che si occupava delle conversioni verso sistemi esterni, inclusa la console "nemica" di Atari. In questa circostanza, per motivi a me ignoti, il titolo del gioco venne cambiato in Dark Cavern.



Night Stalker uscì anche su Apple II.
Il gioco su questa macchina ha una grafica ridisegnata e, tutto sommato, apprezzabile.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS*

Antonio Ferrara Capolavoro assoluto. Credo di aver consumato gran parte della mia infanzia videoludica con questo titolo. I colpi che erano in grado di distruggere il Bunker erano di colore giallo invece che bianchi e il robot invisibile era davvero tosto da abbattere. Inoltre altro piccolo trucchetto per localizzarlo era quando attraversava la ragnatela, il ragno o i pipistrelli.

Marco Miccoli Ho consumato il disco del controller dell'Intellivision con Night Stalker, uno dei più bei giochi per questa console e in quel periodo.
Sono state fatte anche delle conversione come detto nella recensione, ma purtroppo il game-play non risulta coinvolgente come nell'originale Intellivision.

Luca Bini Amo questo gioco su Intellivision.

Francesco Mancuso Bellissimo. Ai tempi.. piccolo capolavoro!

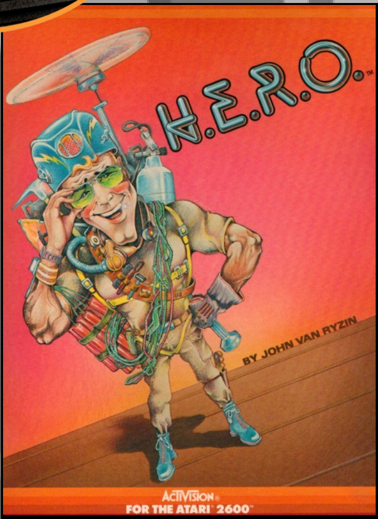
* Grazie agli amici del gruppo Facebook de "IL TEMPIO DEI VIDEOGAME" per questi commenti

(che venivano riconosciuti comunque nella partita ad un giocatore come un'unica periferica) era possibile invece eseguire i due comandi contemporaneamente. Non avendo avuto Intellivision chiedo a voi se il dettaglio che è appena emerso corrisponda a verità... io purtroppo non lo posso sperimentare direttamente!
Piccola ulteriore nota: nessun indicatore vi diceva quanti proiettili vi rimanevano nella pistola. Tenere a mente quanti ne avevate sparati poteva salvarvi la vita!
Il gioco venne poi rilasciato anche per Apple II, Mattel Aquarius, PC IBM e, come già accennato, per VCS 2600 (ma con il titolo di Dark Cavern).
In conclusione possiamo dire che la continua alternanza tra fuga disarmata e fase di attacco pistola alla mano diedero a questo titolo un elemento di grande novità che venne apprezzato dai giocatori dell'epoca. Da non sottovalutare nemmeno l'elemento di evoluzione costante del gameplay attraverso l'introduzione di nuovi nemici con caratteristiche sempre diverse che aumentavano la difficoltà senza ricorrere al semplicistico innalzamento di velocità e numero degli avversari (una costante dei giochi dell'epoca).
Insomma, Night Stalker aveva grafica di impatto, gameplay innovativo, caratteristiche dei nemici variegate, strategie applicabili ingegnose e soddisfacenti: era senza ombra di dubbio un piccolo capolavoro!
L'unico rammarico è che non sia mai stato portato in sala giochi con una versione coin-op... che all'epoca era il modo più semplice per fare entrare un titolo nella storia.
Di certo oggi sarebbe un gioco molto più famoso se avesse avuto la possibilità di farsi conoscere da un pubblico più vasto rispetto a quello dei fortunati possessori di Intellivision.

Night Stalker si candida come il miglior titolo action della console Mattel e, allo stesso tempo, anche come una delle migliori cartucce in assoluto per questa console: sfidante, divertente, pieno di piccoli trucchi e strategie per migliorare il proprio record, partita dopo partita. A quei tempi era il massimo che si poteva chiedere ad un videogioco e la sua giocabilità anche oggi funziona egregiamente.
Da recuperare assolutamente nella sua versione Intellivision, la migliore e, in fondo, l'unica che merita la vostra attenzione.

1982

ATARI 2600



Prima di parlare di questo gioco, permettetemi di dire due parole sull'Activision delle origini, quella dei primi anni ottanta: lontanissima parente di quella mega azienda che conosciamo oggi.
All'epoca questa etichetta, nata da un gruppo di talentuosi programmatori scappati da Atari, era famosa per due motivi:
- Il primo è che i loro programmatori venivano trattati come celebrità, al punto che veniva dato risalto ai loro volti e ai loro nomi come fossero delle rockstar (e per noi ragazzini videogiocatori di allora, va detto, lo erano davvero).
- Il secondo è che realizzavano giochi di qualità altissima (in controtendenza assoluta con la spazzatura che molte altre software house (Atari inclusa) facevano uscire nei negozi nei primi anni ottanta.

H.E.R.O (Helicopter Emergency Rescue Operation) era un perfetto esempio dell'attenzione alla qualità di Activision che abbiamo appena ricordato, risultando un prodotto di pregevole fattura sotto tutti i punti di vista.
Programmato da un giovane John Van Ryzin, questo era in realtà il secondo gioco realizzato dal ragazzo per Activision. Il primo, intitolato Cosmic Commuter, non venne inizialmente ritenuto sufficientemente valido per essere distribuito (giusto per dire che



Per l'Atari 2600 questa era una signora grafica... ed era anche fluida e senza sfarfallamenti di sorta.



Le pareti rosse sono di lava... toccarle significa morte certa.



Altra chicca del gameplay: se si urta la lampada (ce n'era una in ogni schermata) il quadro diventa completamente buio (viene solo illuminato per un attimo quando si utilizza la dinamite)... un piccola aggiunta al gameplay che oggi può sembrare banale ma all'epoca era senza dubbio una trovata molto originale.



Come notate nel display inferiore, oltre i punti, vengono mostrati i candelotti di dinamite rimasti e le vite residue. La barra "power" indica, invece, il tempo rimasto per terminare lo schema.



Sul fratello maggiore del VCS 2600, lo sfortunato 5200, il gioco ha una grafica migliore, ma che certo non giustificava il costo decisamente più salato della console Atari (il cui destino, nel 1984, era comunque già segnato)

1984

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com
Scansioni manuale e cartuccia da www.atariage.com



Su Commodore 64 il gioco gode di un aspetto decisamente più definito. Chissà quanti di voi lo hanno giocato con un altro titolo, dopo averlo recuperato in qualche cassetta pirata dell'epoca!



La versione Colecovision mette in mostra tutta la superiorità della console in ambito grafico, ma rimane il sospetto che volendo avrebbe potuto fare perfino di più.

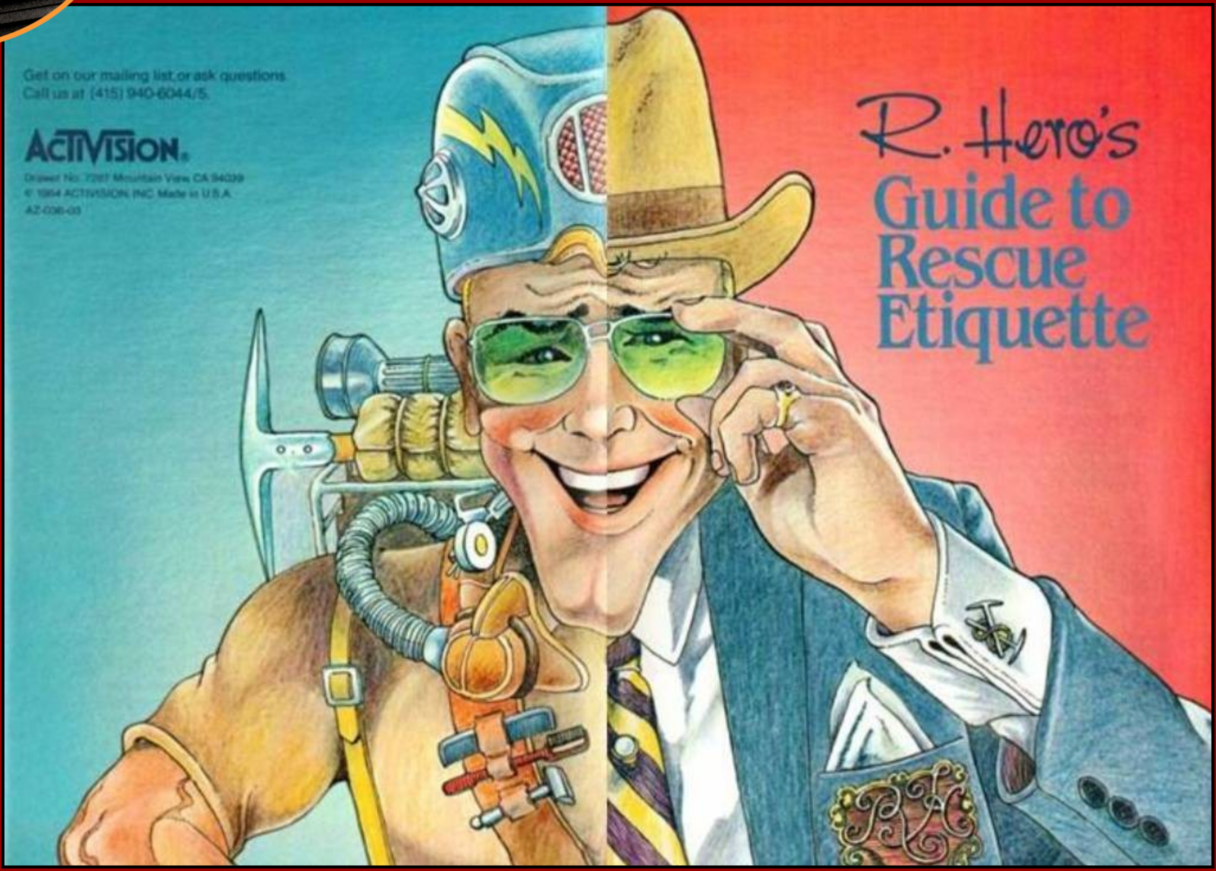


Ecco la versione per Sega SG-1000 . Come si può notare l'elica è stata sostituita da un più banale (e tecnologico) jetpack mentre i minatori sembrano idraulici stanchi.

questa software house faceva le cose seriamente).
Al secondo tentativo però il talentuoso programmatore fece centro e il titolo venne commercializzato, almeno inizialmente, solo sull'oramai anzianotta (ma ancora diffusissima in quel 1984) Atari 2600, riscuotendo un notevole successo nonostante "la crisi dei videogiochi" di quel periodo stesse facendo collassare l'intero mercato USA.

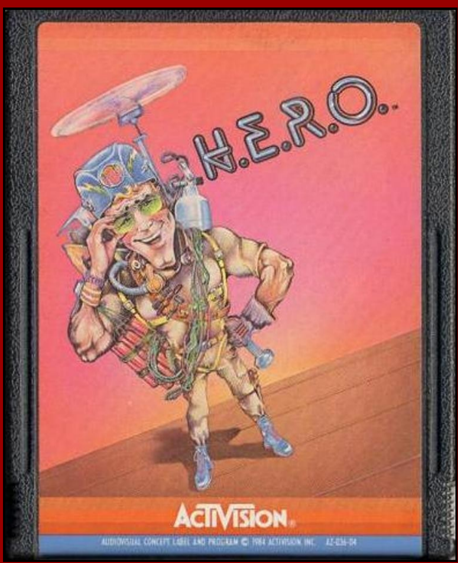
La storia del gioco ci porta nei panni di un tale Roderick Hero, facoltoso e affascinante uomo d'affari che nel tempo libero si dilettava a salvare minatori indossando una tuta che, per merito di uno speciale zaino elicottero, era capace di volare. Questo non era però l'unico gadget che lo accompagnava nelle sue pericolose avventure, in quanto la sua dotazione comprendeva anche un laser utile ad uccidere le orride creature presenti nei cunicoli e addirittura dei rozzi, ma sempre efficaci, candelotti di dinamite. Proprio grazie a questi esplosivi, che Roderick aveva in quantità limitata, era possibile abbattere le pareti più sottili. Inoltre se si calcolava bene il tempo di esplosione del candelotto (che non era immediato per darci il tempo di fuggire), si potevano uccidere anche i nemici vicini al momento della detonazione della carica esplosiva!
Era anche possibile distruggere le pareti più sottili con il già citato laser, ma questo impiegava molto più tempo, elemento che nei livelli più avanzati diventava decisamente scarso.
Infatti le grotte andavano via via complicandosi, aggiungendo vicoli cechi, pareti di lava e fiumi di magma da guadare su piccole piattaforme, al punto che era buona cosa dotarsi di un quaderno e di una matita, disegnando le mappe dei livelli più avanzati, così da non rischiare mortali amnesie nei successivi tentativi di superare il livello.
Già, per la cronaca non esistevano codici o possibilità di salvataggio. Come nella tradizione dell'epoca, una volta terminate le vite si doveva ricominciare tutto da capo e con ben 20 livelli da completare. Va però ricordato che grazie alla levetta "game select" della console Atari era possibile partire da livelli avanzati (5, 9 e 13), ma così facendo era chiaramente impossibile riuscire a fare punteggi particolarmente alti.
C'era inoltre una quinta modalità di gioco che vi permetteva di partire dal livello 17, ma vi faceva affrontare i successivi livelli in maniera totalmente casuale.

H.E.R.O., da un punto di vista squisitamente tecnico, si caratterizzava per una grafica molto



A voi il manuale del gioco.
Aprendolo, ecco come la prima e l'ultima pagina combaciavano mettendo in evidenza le due anime del buon Roderick HERO: di notte salvatore di poveri minatori puzzolenti (che una volta salvati dovevano pure tornarci in quelle miniere mortali) e di giorno ricco playboy con le iniziali ricamate sul taschino (e anellazzo d'oro con cui ci poteva far campare sei famiglie di minatori per cento anni).

pulita ed efficace, considerate le capacità dell'Atari 2600, unita ad una giocabilità altissima, impreziosita anche da una certa inerzia nel decollo e nei cambi di direzione mentre il protagonista era in volo, così che il titolo risultava sfidante senza però essere frustrante.
Il sonoro invece faceva il proprio dovere, con effetti azzeccati e piuttosto standard per il 2600, ma non mi sento di giudicare negativamente il gioco per questo, dato che le capacità della macchina in campo audio erano davvero limitate.
Quello che contava davvero era l'idea, la sua trasposizione sullo schermo e la sua giocabilità, e da questo punto di vista H.E.R.O poteva fare scuola alla maggior parte delle cartucce che condividevano con lui gli scaffali nei negozi. A riprova dell'ottimo prodotto e del suo successo, il gioco venne poi convertito per molti sistemi dell'epoca: Apple II, Atari 5200, Atari 8-bit, Commodore 64, MSX, Sega SG-1000, ZX Spectrum e ColecoVision (ci risulta che solo l'ultima versione venne programmata dallo stesso John Van Ryzin mentre tutte le altre furono realizzate da



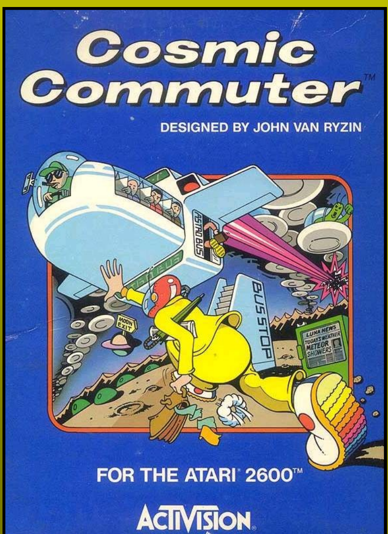
La cartuccia da infilare nel fidato VCS la ricordo come fosse ieri. La mia era esattamente così. E venne utilizzata davvero tanto!

Ecco come Activision trattava i propri programmatori: nel manuale si poteva trovare una breve biografia del creatore del gioco, la sua foto, l'autografo e i suoi consigli su come affrontare il titolo.
Insomma, in questa azienda l'idea era quella di trattare i programmatori come vere e proprie star dello sport o dello spettacolo.

E pensare che invece Atari, se un programmatore chiedeva di mettere anche solo le iniziali del proprio nome nell'ultima schermata del gioco, lo lanciava con una catapulta nell'Oceano Pacifico!

CURIOSITÁ...

Cosmic Commuter (il primo gioco di John, inizialmente scartato da Activision) venne rilasciato successivamente all'uscita di H.E.R.O da Activision stessa, probabilmente per sfruttare il nome che il programmatore si era fatto e anche perché, nel pieno della crisi dei videogame, tenere un gioco buono e già pronto nel cassetto non sembrava più un'idea così saggia.
Comunque non vi sorprendete se non avete mai visto questo titolo prima di oggi: infatti Cosmic Commuter non venne mai distribuito in Europa.



H.E.R.O. HINTS FOR THE HEARTY HERO
Tips from John Van Ryzin

John Van Ryzin collects cameras. He golfs. He camps, and goes canoeing. In addition, he's from New Jersey. But what you must understand about John is, he loves his work. He thrives on it. As proof of this, he belongs to almost every Activision club. No mean feat, that.

"The mineshafts of Mount Leone present many challenges to a rescuer. I recommend you watch the opening sequence before playing the game. It'll give you a feel for the terrain and help you recognize some of the dangers ahead. Also, the more you play, the better you'll learn your way around the different mineshafts. Since speed in locating miners earns you more points, you'll want to move as quickly and efficiently as possible. Here are a few tips I think you might find useful.

- The dynamite R. Hero carries is potent. He doesn't need to be right next to a wall in order to blow it up.
- If R. Hero runs out of dynamite, he can burn through walls with the Microlaser Beam. The closer he stands to the wall, the faster he'll break through.
- If a lantern goes out, find mineshafts by looking at the rough edges along the bottom of the screen.
- When flying above the river, ride the ceiling by pushing up as well as to the left or right.
- Ride rafts whenever possible since it is easier than trying to go under a lava ceiling.
- A word about tentacles: They don't move too fast, so try to outrun them.

Hope that helps some. You'll discover your own techniques as you plumb the depths of the mine. Let me hear what they are when you emerge from 'down under.'"



programmatori esterni).
In generale la sensazione per tutte queste conversioni è che abbiano sofferto del fatto che il gioco fosse stato sviluppato su un sistema inferiore e che, al momento del porting, si fosse "solo" aggiustata la grafica quel tanto che bastava per rendere il titolo "degno" della nuova piattaforma. Non venne, insomma, apportata alcuna aggiunta sostanziale al gameplay, un peccato, viste le possibilità molto superiori di molti di questi sistemi.
Piccola nota per la versione giapponese dedicata al Sega SG-1000 che vedeva lo zaino elicottero, elemento così caratteristico nel gioco originale, sostituito da un più banale e abusato jetpac.

Ma cosa rimane di questo gioco a trentacinque anni dalla sua uscita? Purtroppo, per quanto sia stato un titolo molto diffuso all'epoca, non è riuscito a rimanere nella storia quanto avrebbe meritato. Molto probabilmente il fatto di non aver goduto di una versione coin-op, all'epoca quasi





No, il successo dei giochi Activision non fu tale da far uscire sul mercato le action figure dei protagonisti dei loro giochi! In realtà quelle che vedete in foto sono il frutto del lavoro di Dan Polydoris, un artista/umorista che si è divertito ad immaginare come sarebbero potuti essere i giocattoli ispirati ai quei vecchi videogame per VCS. Sembra che per farlo abbia smontato, ridipinto e riassemblato (mixandoli) vari soldati della serie GI Joe. Non solo, ha poi realizzato anche il packaging in stile retro per ciascuno di essi!

necessaria per assurgere allo status di icona video ludica, oltre al fatto di non aver generato seguiti di alcun genere sui sistemi domestici, ne hanno velocemente fatto appannare la memoria nei videogiocatori dell'epoca.
Un vero peccato, perché questo H.E.R.O. è tutt'oggi un gioco divertente che andrebbe senza dubbio riscoperto.

Ma come proseguì la carriera di John Van Ryzin? Beh... possiamo affermare che, da un punto di vista ludico, questo titolo (il primo pubblicato) fu anche la sua opera migliore.
Tra i giochi che il programmatore si ritroverà a realizzare negli anni seguenti ricordiamo F-18 Hornet per Atari 7800 e Commodore64, oltre all'impossibile conversione di Race Drivin' per SNES (che infatti non risulterà per nulla memorabile).

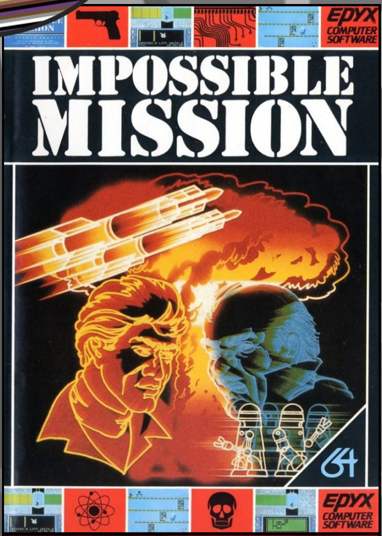
H.E.R.O. è un titolo ingiustamente dimenticato, che rappresenta un ottimo esempio di come creare un bel gioco sul VCS 2600.
Se lo dovete recuperare, fatelo sulla vecchia console Atari, in cui il gioco brilla proprio per il modo in cui i limiti della macchina non sembrano influenzare il gameplay.
Certo, al giorno d'oggi risente della sua anzianità, ma rimane comunque un titolo che, oltre al valore storico, può ancora intrattenere per qualche minuto. Peccato per la mancanza di un vero finale che, al giorno d'oggi, sarebbe stato molto gradito e avrebbe dato a H.E.R.O un sapore un pochino più... "contemporaneo".

LE TOPPE DEI TOP!!!

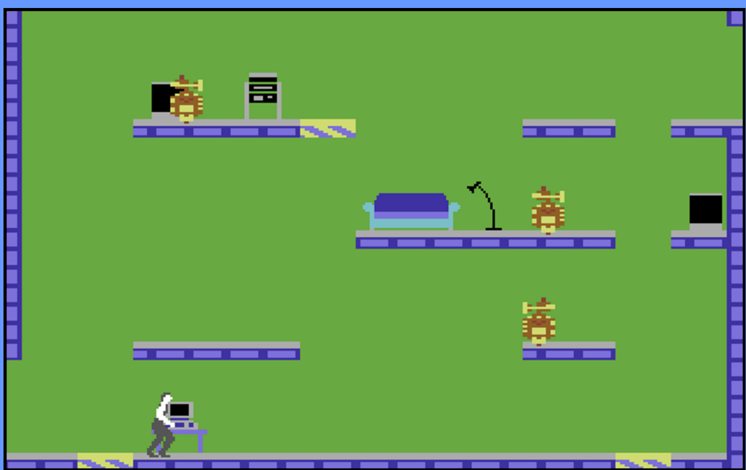
Una delle iniziative più curiose che Activision mise in piedi negli anni ottanta fu quella dei "badge" dei record. In HERO, ad esempio, se il giocatore raggiungeva 75.000 punti e faceva una foto alla schermata del gioco sul proprio televisore (con una bella Polaroid o con una macchina a pellicola, che cellulari e fotocamere digitali mica esistevano ancora!) per poi spedirla via posta con il suo nome ed il suo indirizzo ad Activision, avrebbe poi ricevuto a casa una gloriosa toppa da cucire sulla sua giacca, utile a testimoniare il suo livello di "maestro" in quel gioco.
Questo tipo di promozione era disponibile in tutti i loro giochi, ognuno con toppe diverse e, in alcuni casi, anche differenziate a seconda del livello di punti raggiunto in quello stesso titolo.
Inutile dire che oggi sono ricercatissime dai collezionisti del materiale video ludico di quel periodo.




Finalmente anche in Italia
i videogiochi che fanno "impazzire" l'America.
ACTIVISION®
E fai parte del gioco.
ACTIVAMENTE!
LASER BLAST
BOXIN
TENNIS
PITFALL!
KABOOM
CHOPPER COMMAND
SKIING
ICE HOCKEY
FISH
STAMPEDE
GRAND PRIX
STARMASTER
MEGAMA
VG 2
Chiedi il catalogo a
miwa trading s.r.l.
concessionaria esclusiva
per l'Italia.
Via Bragadino, 3
20144 Milano



Diciamolo subito chiaro e tondo: chi aveva la fortuna di avere un C=64 nel 1984, non era degno di tale privilegio se non aveva tra le sue cassette (o dischetti) lo straordinario Impossibile Mission.

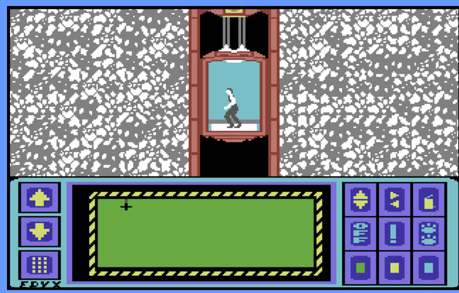


Un comodo divano ed una bella luce per leggere in santa pace... il problema è solo riuscire ad arrivarci!

Il gioco vi calava nei panni di un atletico agente segreto, evidentemente allergico alle armi, che al corso per 007 eccelleva in una sola specialità: il salto con capriola. I suoi capi, stanchi di averlo intorno a fare giravolte per tutta la base, gli affidarono così una missione impossibile: sconfiggere il malvagio Elvin Atombender e il suo mortale esercito di robot. Evidente era la speranza che il prode agente venisse vaporizzato in meno di un secondo.
Il cretino piroettante aveva però altre qualità, tipo quella di risolvere puzzle e, soprattutto, il super potere di setacciare in pochi secondi ogni genere di mobilio alla ricerca di oggetti.
Forte di queste indiscutibili capacità, sarebbe riuscito il nostro eroe a salvare il mondo?

Scherzi a parte, qui ci troviamo di fronte ad un grande classico!

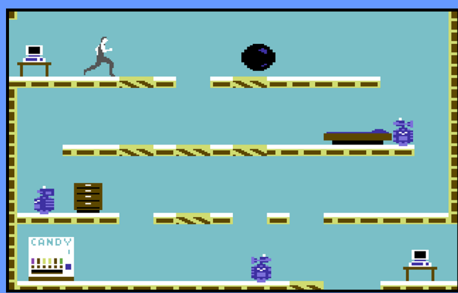
Programmato da Dennis Caswell, il titolo godeva di un'elevata qualità grafica e di un'ottima giocabilità.
Molto particolare il gameplay: non si avevano a disposizione le solite "vite" , ma un tempo totale di 6 ore reali per finire il gioco. Ad ogni de-



Tutto parte da qui.



Una schermata che non si può dimenticare.

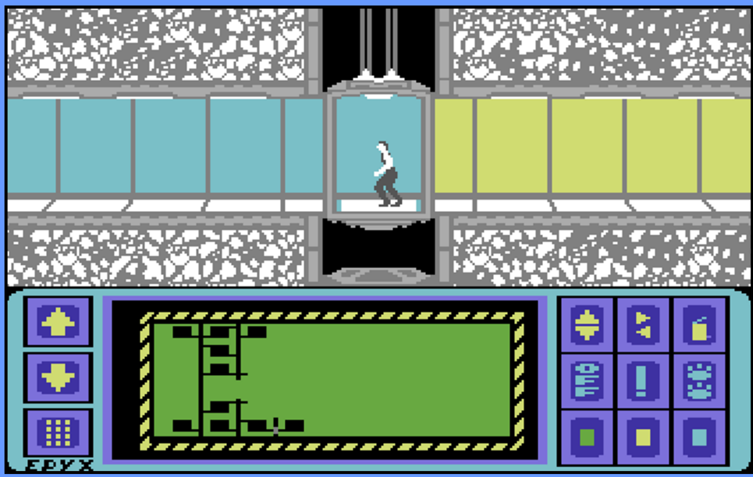


I robot hanno percorsi e velocità variabili (alcuni sono dotati perfino di un fulminatore elettrico). Pur essendo graficamente tutti uguali, questo espediente non li rende mai prevedibili e monotoni.
Unica eccezione estetica la "sfera nera" che vedete in questa immagine.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



A voi i terminali, grazie ai quali si possono bloccare gli androidi o resettare le piattaforme mobili.


Notate la grandezza della mappa (sempre generata casualmente), qui solo parzialmente esplorata.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Stefano Antonacci Mamma mia quante nottate...

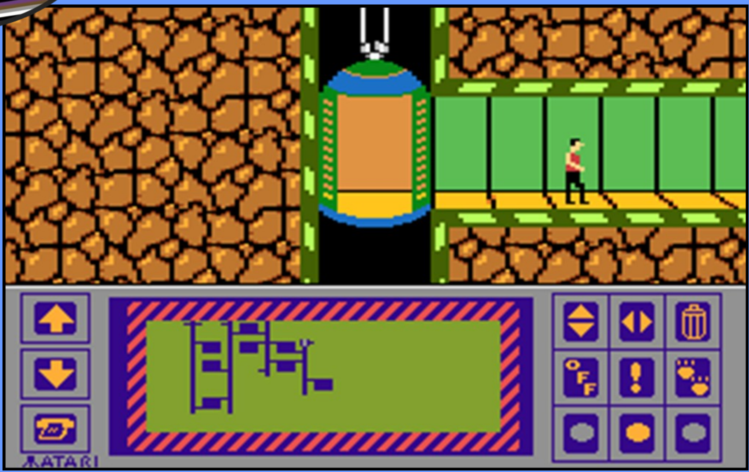
Massimiliano Boselli Ancora mi mette i brividi la frase che dava il via alla missione: "Another visitor, stay awhile, stay forever!"

Marco Casadio Per quei tempi una meraviglia le movenze del protagonista...

Giuseppe Bianco PS: tra le varie conversioni del gioco classico ne esiste anche una per Amiga inserita all'interno del seguito ufficiale Impossible Mission 2025, in questo gioco infatti si può giocare anche la versione classica a 8bit, quindi si può "quasi parlare" di una ulteriore conversione per Amiga del gioco classico.

Giuseppe Iraci Destroy him, my robot !!!

cesso del protagonista si perdevano 10 minuti dal conteggio del tempo residuo (un sistema simile tornerà non solo nel secondo capitolo di questa serie, ma anche in titoli differenti, come un certo Prince of Persia).
Per terminare con successo la partita era necessario setacciare tutti gli oggetti presenti nelle varie stanze al fine di recuperare i pezzi di un "puzzle", risolto il quale si poteva accedere alla stanza segreta del malvagio scienziato pazzo per sconfiggerlo.
Ovviamente il tutto era complicato dai robot del professor Atombender che infestavano i vari livelli e che ci ostacolavano nella nostra ricerca. Per fortuna, tramite i computer disseminati nel gioco - uno per stanza - era possibile utilizzare un paio di bonus, sempre recuperabili nel mobilio del bunker: il primo serviva a bloccare tutti gli androidi per un tempo limitato, il secondo invece riportava i vari elevatori del livello alla posizione di partenza, passaggio necessario, in alcuni casi, per non perdere i preziosi 10 minuti di cui parlavamo poco fa.
Altra particolarità di Impossible Mission era la grande "ri-giocabilità": infatti sia le stanze, la posizione di bonus/chiavi e lo schieramento dei vari androidi era generato casualmente all'inizio di ogni partita, rendendo sempre diversa la sfida proposta al giocatore (l'autore dichiarerà di essersi ispirato ad un altro videogioco per questo aspetto, il famoso GDR "Rogue").
Dal punto di vista sonoro la "missione impossibile" per noi AntaGamers era... dimenticare l'audio del gioco!
Impossible Mission è stato, infatti, uno dei primi esempi di voce sintetizzata nei nostri home computer e quando sentivi per la prima volta il professor Elvin Atombender ordinare ai suoi androidi "DESTRY HIM, MY ROBOTS!" potevi



La famosa versione Atari 7800... davvero impossibile da finire per chi aveva la versione NTSC!

star certo che ti si sarebbe fissato nel cervello per sempre!
Le digitalizzazioni vennero realizzato da uno studio esterno, la Electronic Speech Systems che, visto il successo di questo primo esperimento, alzarono a dismisura il costo della loro prestazione, con il risultato che Epyx non collaborò più con loro.

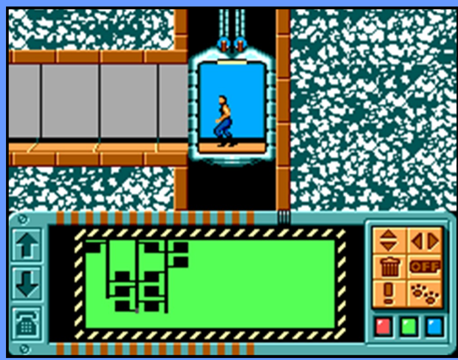
E, giusto per dire che successo ebbe il gioco, ecco le conversioni prodotte negli anni '80: Acorn Electron , Amstrad CPC , Apple II , Atari 7800 , BBC Micro , Sega Master System , ZX Spectrum , NES , Oric Atmos, PC-88, Sharp X1... manca solo il "Dolce Forno Harbert"!

E ora un paio di curiosità al volo:
La versione per Atari 7800 in formato NTSC aveva un bug che impediva la conclusione del gioco dando così un senso decisamente più reale al titolo.
Il tutto venne però corretto nella versione PAL che è perfettamente funzionante.
- Electronic Speech Systems fornì la sua competenza nell'audio digitalizzato anche per versione C=64 di "Ghostbusters". E chi ha giocato quel gioco sa bene quanto si "sentisse" il loro tocco.

Impossible Mission ancora oggi è bello, bello bello! L'imprevedibilità con cui vengono generati i livelli rende ogni partita a questo gioco una sfida. Chi lo ha giocato all'epoca lo finirà magari facilmente, ma mai inserendo il "pilota automatico" nel cervello. Azzardo che anche un videogiocatore più giovane potrebbe rimanere affascinato da questo titolo per le sue caratteristiche di gameplay così rare (vedi la sfida contro il tempo).
Un post verde lo merita tutto. Invecchiato bene. Anzi... benissimo!



Ancora la versione per computer Atari. Da notare che qui il protagonista ha l'evidente necessità di una rinoplastica!



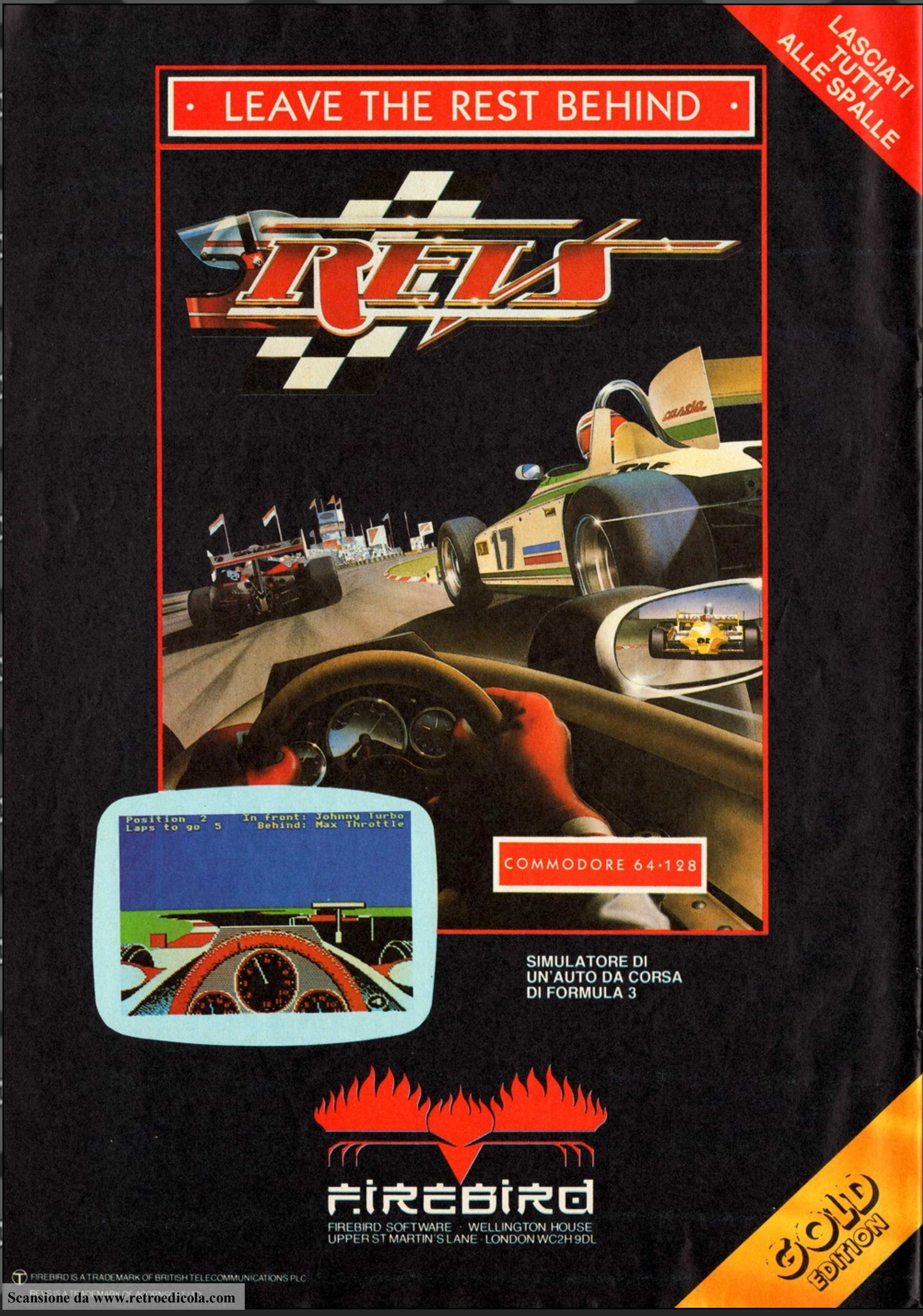
La versione Master System si presenta con una grafica molto pulita ed interessante.

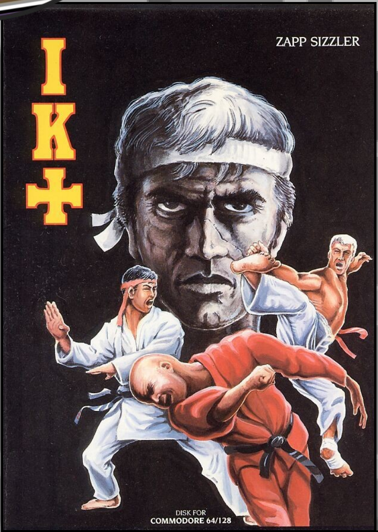


Quale posto migliore per un distributore automatico di caramelle?
[ver. Master System]



Una foto anche per l'ottima conversione per ZX Spectrum.


LEAVE THE REST BEHIND
LASCIATI TUTTI ALLE SPALLE
REVS
Position 2 In front: Johnny Turbo
Laps to go 5 Behind: Max Throttle
COMMODORE 64·128
SIMULATORE DI
UN'AUTO DA CORSA
DI FORMULA 3
FIREBIRD
FIREBIRD SOFTWARE · WELLINGTON HOUSE
UPPER ST MARTIN'S LANE · LONDON WC2H 9DL
GOLD EDITION
FIREBIRD IS A TRADEMARK OF BRITISH TELECOMMUNICATIONS PLC



Nel mondo dei videogiochi ci vollero un po' di anni affinché i "picchiaduro" facessero la comparsa nelle sala giochi e sui sistemi domestici. La cosa non sorprende più di tanto se si pensa che, a differenza di altri generi come gli sparatutto o i titoli automobilistici, in questa tipologia di programmi era necessaria una resa grafica dignitosa per poter offrire un prodotto che riproducesse i combattenti e le loro mosse in maniera convincente.
Inutile dire che appena questa tipologia di gioco fece la sua comparsa sul mercato, il successo fu immediato e, di conseguenza, fu immediato anche il proliferare di titoli, molto spesso palesemente "ispirati" alla concorrenza e altre volte del tutto originali.
Il gioco che avete davanti, incredibilmente, riesce ad appartenere ad entrambe queste categorie, a prima vista incompatibili.

Ma partiamo con ordine.

Programmato da Archer MacLean (con le musiche di Rob Hubbard) questo International Karate Plus sulla carta è il seguito di International Karate (strano eh?), titolo pubblicato un anno prima dalla medesima software house (System 3).
Invece del solito numero 2 si preferì però mettere un bel "+" alla fine del titolo. La scelta risultò assolutamente azzeccata per ciò che sotto intendeva e che era il piatto forte della proposta ludica: un combattente in più durante l'incontro!

Infatti, a differenze del predecessore e di giochi simili, il match in questa versione vedeva coinvolti tre lottatori, di cui due potevano essere controllati dai giocatori e il terzo era sempre mosso dal computer.
Lo svolgimento dell'incontro era poi quello che tutti noi conoscia-



Lo schema bonus delle palle da deflettere è molto divertente anche al giorno d'oggi.



Il "maestro" si materializza dal nulla e decreta la classifica finale del round.



Premendo "T" sulla tastiera del vostro fidato C64 potete divertirvi con questo simpatico "calamento di braghe" collettivo!



Lo sfondo in movimento era fantastico, ma anche da fermo fa tuttora la sua ottima figura.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



E mentre il C64 caricava ti gustavi questa pixel art...



Nel 1988 furono pubblicate anche le versioni per Amiga e ST che, con una pulizia grafica maggiore, mantenevano per fortuna inalterata la giocabilità del titolo.



L'unica vera differenze nelle versioni 16 bit è l'aggiunta dello schermo bonus in cui si devono prendere a calci delle bombe prima che esplodano. Una sfida che si alterna a quella delle palle da deflettere già vista su 8 bit.

mo: stendere gli avversari per ottenere uno o due punti, a seconda dell'efficacia del colpo. Il primo combattente che raggiungeva i sei punti veniva decretato vincitore del round, mentre il secondo poteva continuare la partita. Solo il terzo veniva eliminato dal gioco.
Questo meccanismo dava alle sfide una costante sensazione di incertezza e richiedeva una concentrazione ancora maggiore circa le mosse da utilizzare.
Le partite in coppia con un amico, forti di questo mood, non finivano mai, proprio per la presenza del terzo incomodo che rendeva i combattimenti sempre dannatamente divertenti.

E' di diritto entrata nella storia video ludica anche la schermata bonus in cui, armati di uno scudo, si dovevano respingere delle palle rimbalzanti sempre più veloci e numerose, così come è diventato iconico lo sfondo del gioco: era solo uno, però bellissimo, e rappresentava un tramonto sul mare. Osservandolo con attenzione potevate scorgere varie animazioni, come un vermicello che strisciava a terra, un delfino che saltava fuori dall'acqua, gabbiani che passavano nel cielo o un periscopio che ogni tanto sbucava fuori dal mare

E fin qui abbiamo elencato gli elementi di novità, ma all'inizio abbiamo accennato anche al fatto che nel DNA di questo gioco non tutto era così originale. Dove è che allora questo titolo risultò essere "ispirato" alla concorrenza? In verità il primo capitolo della serie, International Karate, risultava mooooolto simile (per non dire palesemente copiato) dal titolo The Way of the Exploding Fist, sempre uscito per c64, ma nel 1985.
Per la proprietà transitiva anche questo + si portava dietro il pesante fardello di essere il seguito di un clone, ripetendo elementi introdotti dalla concorrenza.
Ma come dice il detto: "chi la fa la aspetti"! Ed ecco che l'anno successivo a IK+ esce sul mercato Exploding Fist + (o Fist Plus) - seguito dell'originale "copiato" - che presentava a sua volta tre lottatori in contemporanea. Il fatto che questo "clone" sia stato fatto dalla stessa software house a suo tempo pla-

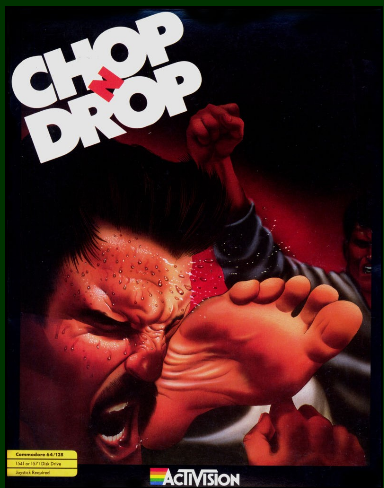
giata da System 3 sembra il più classico "occhio per occhio" (giusto per rimanere in tema di modi di dire), avvalorato anche dal titolo volutamente simile.

Tutto questo susseguirsi di copie e controcopie, creò negli anni molta confusione in Italia, alimentata dal proliferare delle versioni pirata “da edicola” che riportavano titoli inventati e che, molto spesso, mischiavano le due serie rivali.
Ancora oggi è assai frequente per noi "anta" confondere queste due serie di videogame tanto che nei siti internet di retrogame meno attenti non è raro che le foto riportate siano prese dal gioco sbagliato.

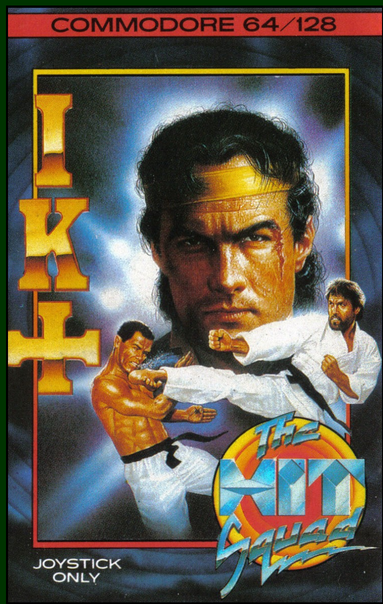
IK+ è semplicemente un titolo che ancora oggi si può giocare da soli o in compagnia, su qualsiasi piattaforma, originale ed emulata, per divertirsi a sfidare il computer o altri giocatori umani. Nonostante il singolo pulsante di fuoco utilizzato, le mosse sono tante e la vittoria non si ottiene solo muovendo a caso il joystick.
A differenza di altri giochi dell’epoca, questo titolo non è invecchiato per nulla.
Sono certo che se sfiderete i vostri bambini a IK+, nonostante tutte le tecnologie moderne disponibili, anche loro si divertiranno un mondo a menare le mani con questi vecchi, ma bellissimi pixel!



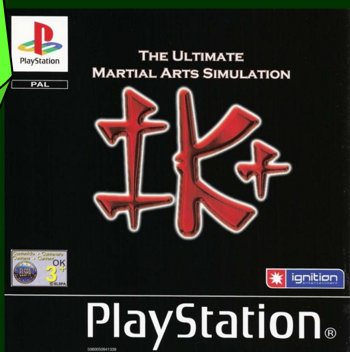
Ecco "Fist Plus": quando la concorrenze risponde con la stessa moneta ad una certa "libertà di ispirazione" mostrata da System 3.
Non mi dite che anche voi pensavate di giocare alla serie di International Karate quando caricavate questo gioco!



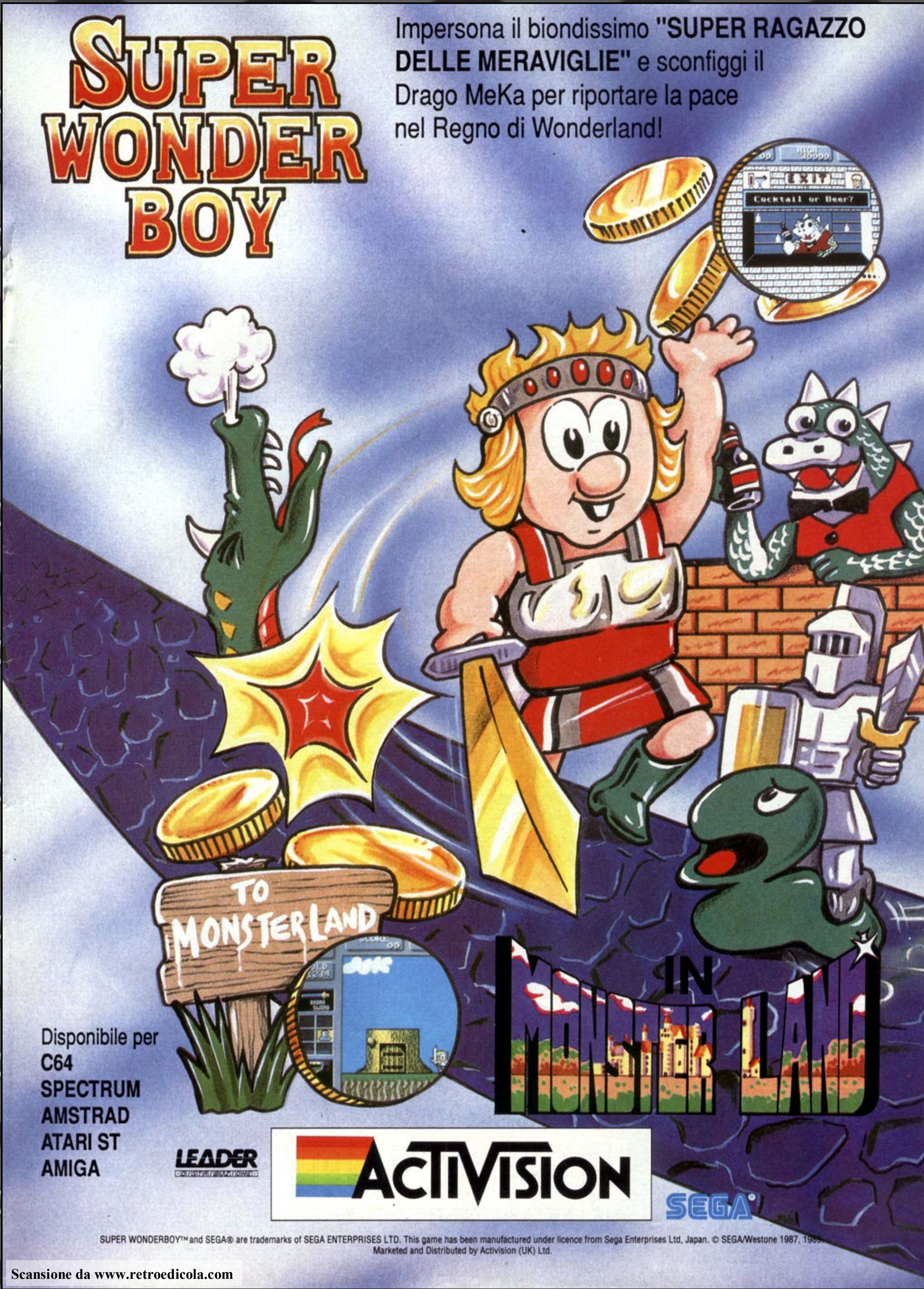
In America IK+ uscì con il nome (decisamente meno d’effetto) Chop N’ Drop. La copertina, come spesso accadeva all’epoca, venne modificata. Curiosamente in quasi tutti i casi le versioni USA erano peggiori rispetto a quelle europee ed è quindi lecito chiedersi come mai il marketing sentisse l’esigenza di modificare l’artwork della scatola.
Inoltre, come potete notare nella parte inferiore dell’immagine, il titolo oltre oceano venne pubblicato da Activision.



In molti ricorderanno questa copertina dell’edizione budget piuttosto che quella originale ad inizio articolo.
In effetti come potremmo dimenticare lo sguardo magnetico di Steven Seagal che ci fissa mentre Chuck Norris prende a calci quello che, solo molti anni dopo, avremmo scoperto essere Barak Obama?



Sì, il titolo arrivò anche sulla prima Playstation grazie ad una conversione portata a termine dal team Ignition. Il lavoro svolto fu un porting del gioco 16 bit originale, con piccole migliorie grafiche ma, sostanzialmente, nessuna variazione di rilievo nel gameplay. Certo il titolo così realizzato non metteva sotto torchio la potenza della PS1, ma fu sicuramente la scelta migliore per rendere omaggio all’ottimo lavoro originale di Archer Maclean (e per dimostrare che un gioco ben scritto rimane tale su qualsiasi piattaforma arrivi).


SUPER WONDER BOY
Impersona il biondissimo "SUPER RAGAZZO DELLE MERAVIGLIE" e sconfiggi il Drago MeKa per riportare la pace nel Regno di Wonderland!
Cocktail or Beer?
TO MONSTERLAND
IN MONSTER LAND
Disponibile per
C64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
LEADER
ACTIVISION
SEGA
SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA/Westone 1987, 1989.
Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.



Difficile dire cosa passò nella mente dei "capoccioni" Commodore quando decisero di lanciare sul mercato europeo il C64GS (dove GS significa Game System)!
La console non era altro che un Commodore 64 infilato in un diverso chassis, la cui scheda madre aveva subito qualche modifica per adattarsi alla nuova scocca (ma nemmeno troppo visto che alcune porte di espansione erano comunque presenti ma non erano poi raggiungibili da aperture sul retro della console). Difficile anche dire quale fetta di mercato avrebbe dovuto insidiare questo downgrade del famoso computer: In Europa lo scenario "console 8 bit" era dominato (e saturato) da Nintendo/Sega con NES e Master System e già si profilava all'orizzonte l'arrivo delle incredibili console 16 bit. Chi aveva già un Commodore 64 non avrebbe certo voluto il GS e in molti già si stavano spostando verso il mercato Amiga.
A ben vedere in quel momento storico (dicembre 1990) avrebbe avuto più senso - forse - lanciare proprio una console 16 bit derivata da Amiga, con un prezzo nettamente inferiore a quello del computer da cui aveva origine, dotandola magari di un joypad con tasti di fuoco multipli, sulla falsariga delle console diffuse all'epoca.
Quest'ultimo aspetto non venne considerato molto neppure per il C64GS, che includeva un joystick dalla linea classica e con due pulsanti di fuoco indipendenti (decisamente meglio di uno, ma sarebbe stato auspicabile un po' più di coraggio nel design del controller).
La totale scelleratezza di questa operazione era evidente anche agli occhi di un quattordicenne come me, che già all'epoca si chiese quale strategia ci

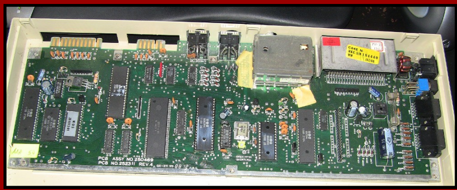


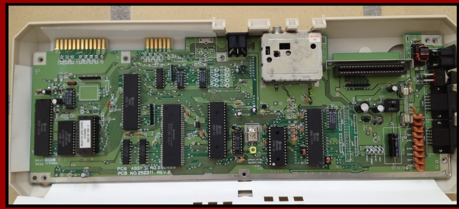
Per vendere una brutta console ci vuole una brutta scatola!

Che poi, se un bambino vedeva tutte quelle cose intorno al suo televisore, la colpa era certamente delle caramelle "piene di droga" che gli davano gli sconosciuti fuori dalla scuola, non dei videogiochi!



Se state pensando che l'aspetto della consolle fosse brutto... non avete assolutamente torto!





Giusto per farvi un'idea della situazione: nella foto in alto potete ammirare la motherboard presente nei C64 (modello C), versione in vendita nei negozi in quel 1990, nella foto subito sotto un C64GS aperto.

So già che non sarà così facile trovare differenze sostanziali.
Uno dei pochi cambiamenti è il verso di inserimento dello slot cartuccia, girato verso l'alto nella versione console.

Da notare inoltre, sulla sinistra della scheda del C64 GS, la presenza delle porte di espansione bloccate dalla chiusura della scocca, ma perfettamente coerenti con le aperture del C64 normale!



Toki, conversione dell'omonimo (e famosissimo) coin op, uscì solo su cartuccia e, nonostante le capacità del supporto, non sembra rese del tutto giustizia al gioco originale.

potesse essere in questa operazione.
L'unico vantaggio che intravedevo da utente "sessantaquattrista" dell'epoca, era il ritorno al supporto cartuccia anche per il C64 standard che avrebbe potuto migliorare la qualità di conversione di alcuni giochi grazie all'accesso immediato alla memoria disponibile nel supporto.
Ma tutto questo non avvenne perché in realtà quasi tutti i giochi su 64 GS subirono il processo inverso: già usciti su cassetta/disco vennero travasati su cartuccia. Anzi... alcuni titoli inizialmente lanciati come "esclusiva cartuccia", ad esempio The Last Ninja 3, arrivarono poi anche nei tradizionali formati cassetta/disco.
Al momento mi risulta che solo i titoli OCEAN come Navy Seals, Robocop 2, Robocop 3, Chase HQ 2: Special Criminal Investigation, Pang, Toki e Shadow of the Beast non ebbero una conversione su altri formati ed uscirono solo su cartuccia (ma potrei sbagliarmi, le informazioni a riguardo sono piuttosto confuse sulla rete). Proprio l'ultimo titolo citato può essere preso ad esempio per mostrare quello che questo supporto fisico avrebbero potuto consentire all'hardware del 64, ma la totale insensatezza del progetto di base e il ritiro dal mercato del GS non permisero di vedere altri titoli simili distribuiti.
Volete proprio tutti i motivi del fallimento del C64GS?
Elenchiamoli un po' anche grazie a Wikipedia:
- Poco supporto valido in termini di giochi: solo Ocean sembrò credere seriamente al progetto, ma non bastò.
- Il costo della console era pari a quello del computer... perché acquistare un prodotto meno versatile con gli stessi soldi e che aveva accesso solo a videogame più costosi? (i titoli su cartuccia, va ricordato, avevano un prezzo molto superiore ai giochi su dischetto/cassetta)
- Le cartucce vendute per GS inoltre erano perfettamente compatibili con il C64 originale, di nuovo ci domandiamo perché mai avremmo dovuto acquistare la console invece del computer.
- C64GS si basava su una tecnologia obsoleta: l'hardware era, a conti fatti, del 1982.
- Il mercato era saturo e già si stava orientando verso i 16 bit.
- il Commodore 64 era già inteso, riconosciuto ed utilizzato dal pubblico come una console da gioco, pur essendo un computer!



Navy Seals era un gran bel titolo... e si vedeva chiaramente che aveva avuto origine dalla stessa mano che aveva realizzato The Untouchables per C64



Robocop 2 (qui in tutta la sua blocchettosa grafica) sacrificava un po' la parte shooting per travestirsi da platform: certo che far saltare Robocop come Mario era una notevole "licenza" per chi aveva apprezzato il personaggio al cinema.

Il titolo pare sia uscito solo su cartuccia e questo potrebbe giustificare il fatto che qui in Italia quasi tutti i sessantaquattristi lo ricordino solo per la recensione di Zzap!



Shadow of The Beast fu un titolo che dimostrò cosa poteva dare il supporto cartuccia al C64 se sfruttato a dovere. Purtroppo fu un caso isolato.



Pochi lo sanno, ma Double Dragon venne convertito anche da Ocean, solo su cartuccia, riscrivendo completamente il gioco "Melbourne House" del 1987. A differenza della prima conversione, qui non si poteva giocare in doppio, ma gli sprite erano più grandi.

Pochi lo sanno, ma anche questo Double Dragon faceva schifo.

Allora perché non puntare alle cartucce senza bisogno di introdurre il GS nel mercato?
Provare la strada del ritorno a quel supporto, con cui in origine il C64 era nato e che non conosceva la piaga della pirateria, poteva essere una strategia percorribile per dare un nuovo impulso commerciale alla macchina, proponendo agli utenti conversioni "difficili" da racchiudere in un dischetto (figurarsi su una cassetta).
Tutto sarebbe stato meno rischioso in termini sia di immagine che di impatto economico e Commodore si sarebbe dovuta concentrare piuttosto nel contenere i costi del redivivo supporto.
Chissà, magari sarebbe stato ugualmente un fallimento, ma avrebbe avuto comunque una logica più comprensibile alle spalle!
Già, perché quello che mi lascia maggiormente perplesso è che di solito, per quanto si riveli fallimentare, la strategia dietro allo sviluppo e al lancio di un prodotto è sempre percepibile. Poi magari il mercato va da un'altra parte e ti bastona, ma in un "what if", in un universo parallelo, avresti comunque potuto avere successo.
Con il C64GS questa possibilità di successo non si vedeva allora e non si vede adesso.
Cosa voleva fare Commodore? Come poteva anche solo pensare di riuscire a vendere questo prodotto a queste condizioni?
Non esisteva un solo scenario possibile dove il C64 GS avrebbe potuto imporsi o creare un mercato.

Per la cronaca il progetto C64GS sfumò nel giro di un anno con all'incirca 28 cartucce rilasciate durante tutta la sua vita commerciale.
Da notare che al lancio della console, avvenuto nel dicembre 1990, Commodore promise 100 titoli disponibili entro quello stesso Natale [!!!] -per la serie: se dobbiamo spararle, spariamole grosse-).

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Elio Cannone Beh, volendo difendere Commodore (che mi ha regalato tantissime ore di "malsano" divertimento) potrei metterla così: poniamo caso che il C64/c sia a fine produzione e rimangano ancora molti stock di schede madre che resteranno invendute perché il mercato si sta spostando sui computer a 16bit. Da dirigente penserei di riciclare queste schede facendone una console. I vantaggi:
1) sicuramente abbasserei il prezzo di vendita (è pur sempre una console e non un home computer).
2) accanto alla lista di cartucce già presenti, farei un accordo con una grossa casa (Ocean) che garantisca almeno un'uscita di tre giochi l'anno, farei un catalogo di cartucce a marchio Commodore con 4 giochi in 1 con giochi storici, magari migliorati nella grafica. Il prezzo del 4 in 1 accessibile darebbe modo a tutti, anche ai più piccoli dell'epoca, di poter rigiocare ai giochi storici dei primi anni del C64, o magari avere più giochi senza dover aspettare mezzora di caricamento. Inoltre la rom garantisce il funzionamento eterno mentre le cassette si smagnetizzano. Già solo 6 cartucce 4 in 1 darebbe la possibilità di avere in catalogo ben 24 giochi che, se ben scelti, potrebbero dare anche un senso all' acquisto di questa console. Sempre a prezzi contenuti naturalmente.

Tommy Civieri La Commodore del dopo Tramiel fece un passo falso dietro l'altro. Le politiche commerciali aggressive che portarono, prima, al successo del VIC20, del C64 e, poi, dell'Amiga furono soppiantate da idee o buone solo sulla carta (Plus4 e C128) o inutili (A500+ e A600 che erano, alla fine, semplici upgrade del 500). Il C64GS fu un prodotto totalmente inutile ed il CD32 non fu da meno. I nuovi Amiga con Chipset AGA (1200 e 4000) dal canto loro arrivarono sul mercato decisamente troppo tardi. Oltretutto l'architettura Amiga aveva un limite inesorabile, ovvero la poca possibilità di espansione e "cusomizzazione" che, se è stata in prima battuta un successo, con l'avvento ed il riposizionamento di prezzo dei PC compatibili, si è rivelata deleteria.



C64GS

UN SALTO NEL FUTURO!

Hardware

ripubblicazione dei suoi vecchi classici come Uridium e Paradroid, la cosa sembra invece interessare la Thalamus che forse metterà su cartuccia la compilation dei suoi più grandi successi. Giudizio favorevole anche quello di Microprose e Mirrorsoft di ci comununque al momento non si conoscono delle decisioni più decise. Insomma se tutto va bene nei prossimi mesi quei fatidici 100 titoli dovrebbero saltare fuori.

IL FUTURO...

Il C64GS è appena stato presentato al pubblico al contenutissimo prezzo di 80 Sterline (simile a quello del Nintendo e del Sega Master System), per quanto riguarda le caratteristiche tecniche non è indubbiamente da meno anche se le nuove console a 16-bit come il Megadrive e l'imminente Super Famicon sono decisamente tutta un'altra cosa, anche nel prezzo però! Già che ne parliamo vi informo su una nuova macchina dell'Amstrad in via di distribuzione chiamata GX4000, costerà poco di più del GS e dovrebbe essere venduta insieme a Burning Rubber realizzato dalla Ocean sullo stile di Wec Le Mans, la grafica dovrebbe essere molto buona (quasi arcade) e veloce, mentre il sonoro si rivela essere decisamente un punto debole se non debolissimo visto che la CPU è ancora l'ormai datato ZX80. Ad ogni modo Andrew Ball della Commodore ci anticipa una massiccia campagna pubblicitaria per Natale ed è convinto che il nuovo 64 si aggiudicherà presto una buona fetta di mercato, e vede nel futuro sempre più giochi concepiti esclusivamente per le cartuccie (Mark Kelly artefice di Turbo Out-Run e ora di Golden Axe e Special Criminal Investigations aveva ventilato una versione di Turbo Out Run su cartuccia con l'aggiunta dell'editor!).
Per tirare delle conclusioni pare quindi che le cartuccie, così come i CD-Rom per i 16-bit, saranno le due periferiche che più prenderanno piede nei prossimi anni, tutto questo senza trascurare il dischetto mentre il registratore sembra destinato a tornare adibito ai soli scopi musicali, avremo comunque ancora modo di parlarne molto presto...

Ecco lo speciale che Zzap! Italia dedicò alla presentazione della console nell'ottobre del 1990.
Con discutibile ottimismo il titolo recita "un salto nel futuro!" ma sappiamo che in realtà fu un vero e proprio salto da un dirupo! Dall'articolo traspariva un atteggiamento molto meno entusiasta (il pezzo fu per lo più adattato da quello comparso sulla versione UK della rivista): diciamo che la redazione non si sbilanciò troppo e non diede volutamente spazio a previsioni circa il risultato dell'operazione. Emergeva però un dato interessante: le cartucce avrebbero potuto contenere fino a 512K di memoria e, giusto per fare una proporzione, un gioco multiload Ocean occupava all'epoca circa 180K su disco/nastro. Nella parte finale dell'articolo ci informavano poi che anche Amstrad era sul punto di lanciare la sua console GX4000... Per la serie: perché suicidarsi commercialmente da soli quando lo si può fare in compagnia?

Giulio Cesare Uno dei tanti passi falsi di Commodore, azienda purtroppo affossata da dirigenti incompetenti e non in grado di guardare l'evoluzione del settore...

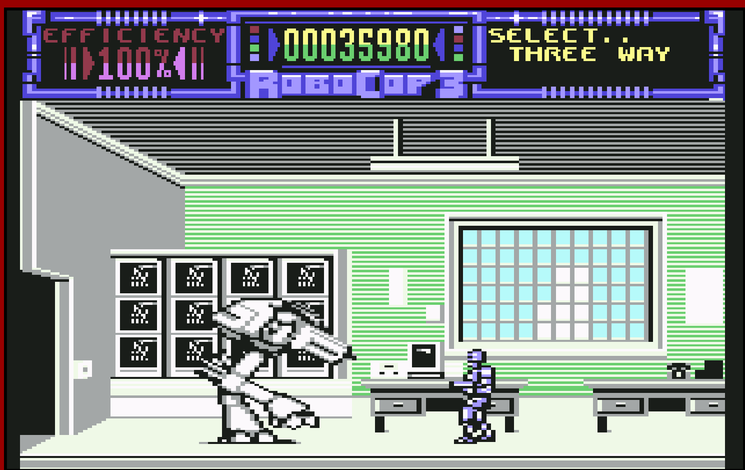
William Housebutters Come si suicidò la Commodore:
- Commodore 16 e Commodore plus4 (qualcuno se li ricorda?)
- Commodore 128 (che tutto io mondo usava in modalità Commodore 64).
- Commodore 64gs (meglio 5 giochi originali in esclusiva su cartuccia, o millemila giochi pirata dalle riviste che si compravano in edicola?)

AntaGamers Per non parlare di tutte le versioni Amiga dopo il 500.. Culminate con l'Amiga Cd32!

Alla fine ci può stare qualche tentativo fallito di espandere il mercato verso il basso (C16) e verso l'alto (C128), ma in effetti azzeccarono tre passaggi chiave: Vic20, C64, Amiga, hardware che sostennero l'azienda.
Non è dato sapere quanto consapevolmente però!

Nel mezzo ci misero tanti piccoli e grandi errori.

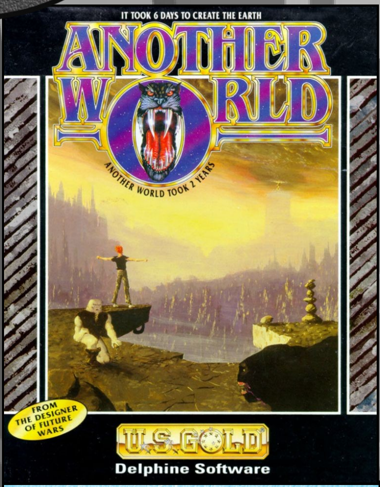
Se l'idea di creare una console dal C64 fosse stata partorita nel 1986, offrendo un prodotto molto meno costoso del computer da cui derivava e supportato con titoli esclusivi su cartuccia, forse (e sottolineo FORSE) avrebbe potuto giocare un ruolo di spicco nel nascente mercato console 8 bit europeo, ma portare a compimento questa operazione nel 1990, chiamarla C64GS e buttarla in un mercato saturo e orientato palesemente all'universo 16 bit, si rivelò un'idea folle e destinata all'insuccesso.
Forse non dovrei essere così duro con i capoccioni della Commodore. Riflettendoci meglio questa idea avrebbe potuto funzionare. La loro colpa fu solo l'essere in anticipo sui tempi: in fondo sarebbe bastato aspettare 28 anni e chiamare questa console... TheC64mini!!!



Robocop 3. Qualcuno sapeva che uscì anche su C64GS, quando ormai la sorte della console era segnata?

1990

1991

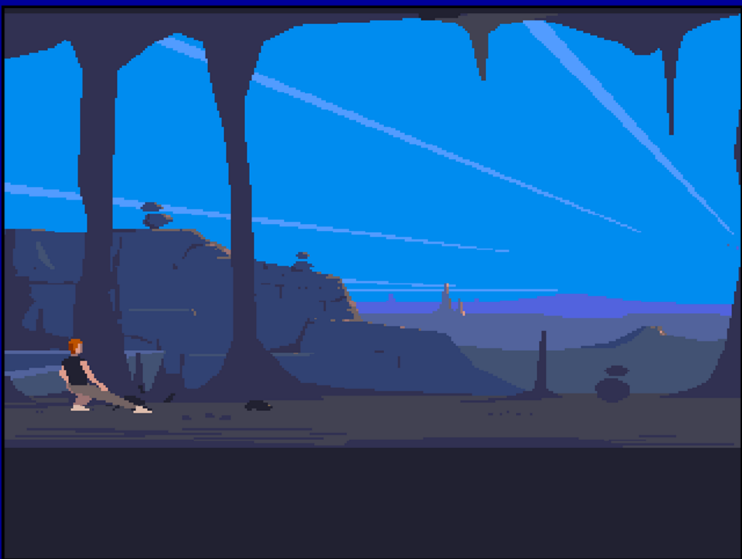


Nella vita videoludica di ciascun “antagamer” ci sono giochi che hanno segnato in qualche modo una tappa nella nostra formazione di appassionati.
A differenza delle generazioni più giovani, noi abbiamo vissuto però un'evoluzione di questo media che ha reso tutto irripetibile.
Mi spiego meglio... tutti noi "anta" abbiamo iniziato con giochini semplici, magari al bar sotto casa, nati per spillarci tante belle monetine e nei quali la storia era un semplice pretesto per farci giocare.
Non esisteva altro. Poi ad un certo punto abbiamo scoperto, grazie ad un titolo in particolare, che i videogiochi potevano essere di più. Potevano essere narrazione. Potevano coinvolgerci e rapirci con una trama.
Per me Another World è stato questo: un'esperienza (perché il termine "gioco" qui è riduttivo) che mi fece capire che i videogiochi stavano crescendo insieme a me.
Ok, la storia era decisamente banale: uno scienziato, in seguito ad un incidente nel suo laboratorio, veniva trasportato in un mondo alieno e doveva fuggire da un carcere in cui era stato ingiustamente rinchiuso. Quello che risultava essere assolutamente inedito, però, fu il modo in cui questa storia ci venne raccontata e veniva


L'arrivo di Lester a bordo della sua bella Ferrari.

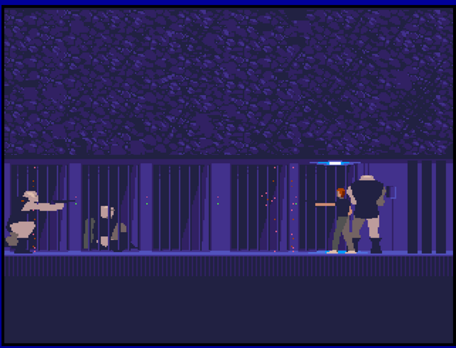

Manca poco al patatrac che porterà il nostro eroe in un altro mondo!


Molte delle animazioni di intermezzo vennero realizzate con il "rotoscope", una tecnica che prevedeva di utilizzare vere riprese da cui venivano estratti i frame di animazione che sarebbero poi stati rielaborati al computer.

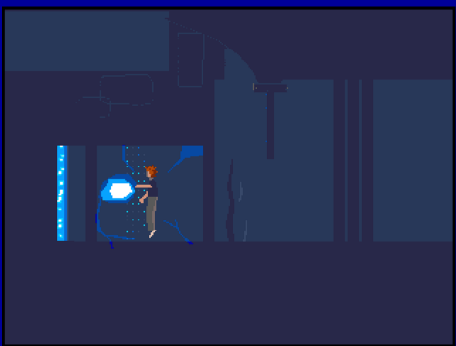

Chi lo ha giocato si ricorderà dei dannati vermi velenosi da prendere a calci.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

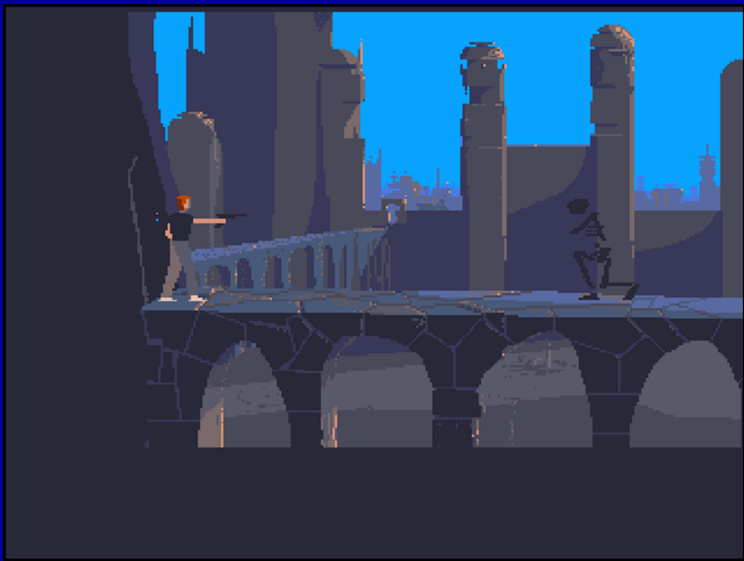
da noi vissuta!
Innanzi tutto la grafica combinava sfondi disegnati con personaggi poligonali, in una maniera assolutamente magistrale, offrendo animazioni che i normali sprite non erano in grado di generare.
Questa miscela conferiva al gioco un look inedito e intrigante. Ma l'elemento che rendeva del tutto speciale l'avventura era la presenza di un alieno "amico" in fuga con noi. Un rapporto di aiuto reciproco nato per caso in una gabbia e che diventava "amicizia" nel progredire della storia. E il bello e' che nel gioco non c'era il minimo dialogo tra i due: lui parlava nella sua incomprensibile lingua, voi nemmeno ci provavate e vi spiegavate a gesti. Ma il mix funzionava, richiamando alla memoria molte pellicole cinematografiche in cui "la strana coppia" di turno collaborava per uno scopo condiviso.
E da appassionato di cinema mi sembrò, per la prima volta, di essere davvero in un film, con la differenza fondamentale che lo stavo vivendo in prima persona, con una immedesimazione che solo questo tipo di intrattenimento - il tanto bistrattato videogioco - stava incominciando ad esplorare con risultati impensabili per gli altri media.
Se dovessimo poi soffermarci sul gameplay, non potremmo che elogiare la varietà di situazioni, la qualità di certi enigmi ambientali, la capacità del gioco di essere impegnativo senza essere frustrante.
Forse l'unico suo difetto era la lunghezza... si finiva abbastanza in fretta se ci si dedicava anima e



Proteggiamo il buon Buddy mentre cerca di bypassare l'apertura della triplice porta che ci blocca.



Così si ricarica la pistola... e si cotonano i nostri bei capelli rossi.



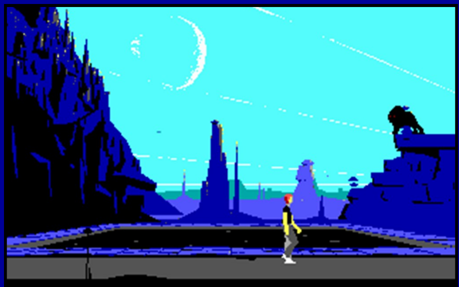
Come si può dimenticare l'effetto polverizzatore del laser che, per qualche breve istante, lascia in bella mostra lo scheletro carbonizzato della vittima, prima che si sbricioli in mille pezzi?

corpo (e per uno studente sfaccendato pieno di ore libere nel pomeriggio era molto facile farlo!) ma, per quelle ore in cui vi teneva impegnati, era davvero in grado di portarvi in "un'altro mondo". Lo so, avrei potuto parlare molto di più del gioco in sé. Ma qui, per una volta, parliamo di emozioni. E permettetemi di dire che è grazie a giochi come Another World che questo tipo di intrattenimento ha incominciato ad elevarsi e ad avere una dignità che ancora oggi molti "ignoranti" faticano a concedergli.

Another World ha un'altra particolarità che in qualche modo ne aumenta il "mito": è stato uno degli ultimi progetti realizzati da una sola persona (UNA!!!).
Eh sì... In un periodo in cui eravamo già abituati a team di sviluppo di almeno cinque o sei elementi, il francese Eric Chahi decise che voleva fare un gioco tutto suo... da solo e senza le pressioni di un publisher. E quando lui diceva "tutto" intendeva proprio TUTTO, compresa l'illustrazione della scatola! L'unica cosa su cui non mise direttamente mano fu la musica, realizzata da Jean-Francois Freitas.
Un piccolo dettaglio che sottolineiamo: nei suoi ultimi lavori Eric era stato impegnato più come grafico che come programmatore e quindi dovette ingegnarsi nello sviluppo di un motore di gioco. A suo dire non fu così difficile, grazie a vari tool per Amiga che semplificavano di molto l'operazione. Sarà... ma secondo me rimane un piccolo genio. Alla fine tra sviluppo del codice, creazione della storia, design dei livelli e realizzazione, Another World richiese in tutto due anni per essere terminato.
Inizialmente Eric voleva creare un prodotto di fantascienza che miscelasse i giochi "Karateka" e "Impossibile Mission" ma in pratica iniziò il gioco senza avere una chiara idea di cosa avrebbe fatto.
Giusto a titolo di esempio, l'elemento dell'alieno che ci accompagnava e diventava nostro amico fu aggiunto strada facendo e non era inizialmente previsto.
Solo ad un terzo dello sviluppo, essendo passati oramai 17 mesi, Eric decise di affidarsi agli storyboard per pianificare un pochino di più il lavoro e renderlo quindi più veloce.

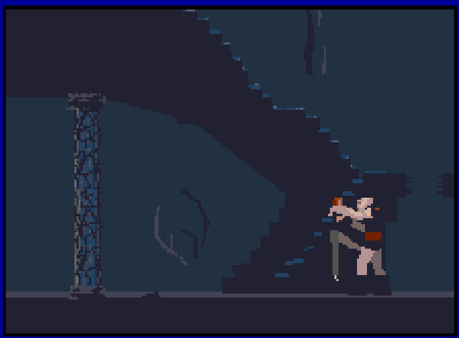
Quando il gioco arrivò sugli scaffali è inutile dire che le recensioni furono ottime: fu indicato subito come uno dei giochi più belli dell'anno (ma il tempo avrebbe cambiato questo giudizio sostituendo le parole "dell'anno" con "di sempre").

Vi anticipo che di curiosità su Another World ce


La versione PC... in grafica EGA.


La stessa schermata in versione VGA

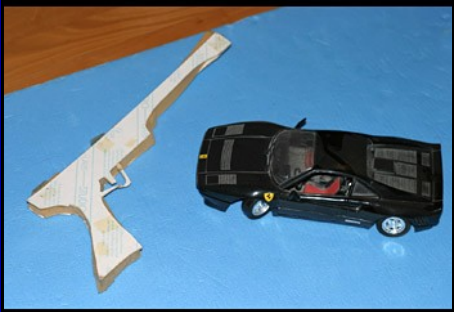

Questa invece è la versione 3DO, quella con gli sfondi ridisegnati che tanto non furono graditi ad Eric Chahi


La versione per SNES venne pesantemente censurata per volere di Nintendo (che strano!): venne rimosso qualsiasi pixel che potesse ricordare il sangue e vennero edulcorate alcune nudità limitando la spaccatura del sedere di alcune aliene riprese di schiena nei bagni (giuro!). Però la pistola “polverizza nemici” e questo calcione sui testicoli rimasero senza problemi!



Ancora la versione 3DO, questa volta durante la famosa scena della gabbia.

Il fatto che non vi fosse nessun HUD a schermo fu una precisa scelta di design dell'autore, utile ad aumentare la sensazione di trovarsi di fronte ad un film.



I modellini utilizzati per le animazioni in rotoscoping... un piccolo pezzo di storia che farà brillare gli occhi a tutti i videogiocatori orgogliosi di definirsi tali!

[dal sito ufficiale www.anotherworld.fr]



Ecco il bozzetto in cui Lester siede sul trono del regno alieno come nuovo imperatore, uno dei finali che venne poi abbandonato in favore di quello che tutti conosciamo.

[dal sito ufficiale www.anotherworld.fr]

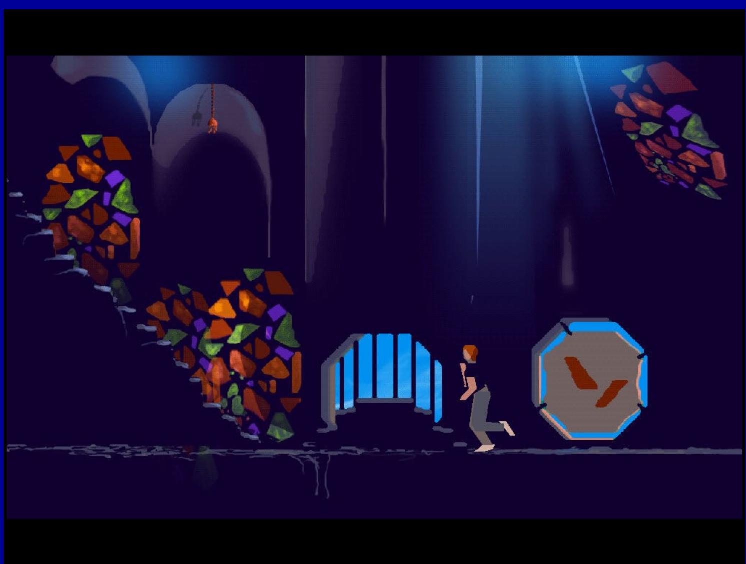
ne sarebbero decine... quindi perdonatemi, ma dovrò selezionarne solo alcune:

- L'alieno che ci accompagna, benché non abbia realmente un nome, viene comunemente chiamato "Buddy"
- In America il titolo fu cambiato in "Out of This World" per evitare confusione con una soap opera che si chiamava "Another World". Peccato che quando il gioco uscì con il titolo modificato, nelle televisioni USA veniva da poco trasmessa una sit-com che si intitolava proprio "Out of This World".

E' il caso di dirlo: tanto lavoro per nulla!

- Quando Eric era in trattativa per vendere il gioco, l'etichetta Virgin Interactive si dimostrò molto interessata al titolo, ma consigliò a Chahi di trasformarlo in una avventura punta e clicca! L'autore ci pensò seriamente, ma poi decise che il lavoro per adattarlo a quel genere di gioco sarebbe stato troppo. Inoltre alcuni suoi amici avevano giocato al suo "prototipo action" e lo avevano apprezzato molto, perché mai Eric avrebbe dovuto deluderli? Che dire... grazie amici di Eric!
- In una versione alternativa del finale, immaginata solo negli storyboard, Lester, il protagonista, concludeva la sua avventura diventando il nuovo capo degli alieni.
- Le versioni Amiga e Atari ST furono le prime ad essere pubblicata e non ricevettero un'adeguata sessione di test, il risultato fu che vennero pubblicate con un certo numero di bug (non tali però da compromettere l'esperienza di gioco)
- In alcuni schemi utilizziamo dei teletrasporti verticali. Furono aggiunti per evitare di dover realizzare l'animazione di Lester che si arrampica

lungo delle scale a pioli: per Chahi infatti sarebbe stato molto difficile creare un'animazione efficace per quell'azione e risolse così il problema alla radice.
- La versione DOS, uscita successivamente, e tutte le nuove edizioni pubblicate da lì in poi, avevano una parte di avventura in più, assente sui 16 bit Commodore e Atari. Fu aggiunta da Chahi per venire incontro ad una delle poche critiche fatte al gioco: la sua brevità.
- Altre versioni pubblicate, oltre a quelle già citate, furono: 3DO, Apple IIGS, Atari Jaguar, Mac OS, Megadrive, Sega CD e SNES. Da segnalare che la conversione 3DO poteva sfoggiare nuovi sfondi ridisegnati e nuovi temi musicali. Questa versione però non fu realizzata da Chahi e proprio il programmatore originale non apprezzò il lavoro svolto perché riteneva non si fondesse bene con i personaggi poligonali.
- Sul disco dedicato al Sega CD, oltre al gioco originale con musiche rieditate, venne aggiunto anche il suo seguito: "Heart of the Alien: Out of This World". Questo secondo capitolo non vide in alcun modo la partecipazione di Eric Chahi e fu realizzato totalmente da Interplay che lo pubblicò in esclusiva per Megadrive/ Genesis. L'unico spunto (o consiglio) che fornì l'autore originale fu di concentrarsi sulle vicende dell'alieno che accompagnava Lester nella prima avventura e "vivere" quindi la storia dal suo punto di vista. Purtroppo chi si occupò del gioco non sfruttò appieno questa indicazione e il gioco risultò molto inferiore rispetto al suo predecessore. Oggi que-



La versione disponibile oggi sui maggiori store digitali (denominata 20th Anniversary Edition) può vantare una grafica ridisegnata per le alte risoluzioni, livelli di difficoltà selezionabili, musica ed effetti remixati, il tutto curato dallo stesso Eric Chahi!

Nelle immagini qui sotto potete ammirare un fan film polacco utilizzato per promuovere il Pixel Heaven del 2014, un meeting di retrogamer che si tiene ogni anno a Varsavia.
Giusto per dire quanto certa gente ami questo titolo e quanto sia rimasto impresso nell'immaginario collettivo dei videogiocatori di una volta!
Cercatelo su YouTube e dategli un occhio: merita la vostra attenzione.







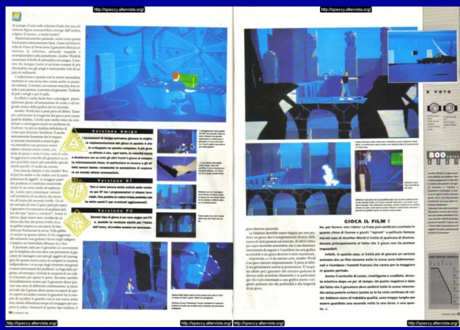






LA STAMPA DELL'EPOCA...





K, rivista di videogiochi edita dalla Glenat, anticipò tutti e a gennaio 1992 pubblicò la prima recensione del gioco nel nostro paese. Quattro pagine ricche di informazioni, un confronto (più che legittimo) con Prince of Persia, una nota sulle uscite per ST e PC e una affermazione sulla versione per il 16 bit Commodore piuttosto azzardata "*I possessori di Amiga potranno giocare la migliore implementazione del gioco in quanto è stato sviluppato su questo computer.*" Ora sappiamo, per bocca dello stesso Chahi, che purtroppo fu esattamente il contrario. Punti positivi: grafica, controllo e trama. Punti negativi: longevità e "scene di passaggio fastidiose" (!!!). Il voto alla fine fu un 800 (K valutava i giochi in millesimi). Convertitelo in un 80% e vi renderete conto ancora meglio che, purtroppo, la rivista fu miope nel giudicare un titolo assolutamente unico ed innovativo, una pietra miliare che fu capace di indirizzare le avventure dinamiche verso nuovi orizzonti. Da questa testata, di solito particolarmente lungimirante, non ce lo saremmo aspettati .



C+VG pubblicò la propria recensione a febbraio 1992.
Il voto globale fu un ottimo 90%, con un picco alla voce "grafica", dove spiccava un sontuoso 97%.
Come da tradizione della rivista la recensione non si soffermava troppo sui dettagli e, attraverso i vari riquadri metteva in luce alcune caratteristiche del titolo, come la possibilità di riprendere la partita grazie ad un sistema di codici, l'utilizzo delle varie funzioni della pistola o la provvidenziale amicizia con l'alieno che ci accompagnava nell'avventura.
Il giudizio di Simon Crosignani fu entusiasta "*Spaziale… Another World è proprio un altro mondo*" "*...la giocabilità va di pari passo con la programmazione*" "*Altro che Space Ace 2: questo è un vero film digitale!*"
Anche il commento del non sempre tenero Marco Auletta fu dello stesso tono "*Another World non è bello. Another World non è eccezionale. Another World è UNA POTENZA!*". Il difetto messo in luce da MA? La brevità dell'avventura. In effetti era l'unico appunto che gli si poteva fare.
Ah, ovviamente il titolo si portò a casa la medaglia della rivista e diventò un "C+VG HIT".



Anche TGM arrivò a recensire il gioco a febbraio 1992, con un articolo firmato da Marco Ernst. Sempre due furono le pagine di recensione e, bene o male, la quantità di testo fu la medesima di C+VG, con una descrizione più dettagliata della storia a scapito degli approfondimenti sui singoli aspetti del titolo. Il voto alla fine si assestò su un 95% e la medaglia assegnata fu un TOP SCORE, la massima possibile per la rivista. Nel commento emerse, ammessa dallo stesso redattore, la difficoltà di riuscire a descrivere il gioco "*...Another World è un esemplare di programma assolutamente atipico, rivoluzionario, unico e ci auguriamo non irripetibile",* ma venne sottolineata anche la sua capacità di coinvolgere il giocatore *con "un'avventura che una volta cominciata difficilmente si trova la forza di abbandonare*". Il giudizio terminò con la speranza di un futuro seguito che, purtroppo, non arrivò mai, almeno non direttamente dal suo autore. Ma l'influenza che questo gioco ebbe su tanti altri programmatori lo fece tornare sotto molte altre forme negli anni successivi e sulle più disparate piattaforme. Scusate se è poco...



Heart Of The Alien, fu un seguito deludente realizzato da Interplay in maniera piuttosto goffa. Non a caso l'unico spunto interessante del gioco risulta essere quello suggerito da Chahi stesso, cioè giocare dalla parte dell'alieno, nostro compagno in Another World. L'idea dell'autore sembra però fosse quella di ripercorrere tutto il capitolo precedente dal punto di vista alieno. Il team che realizzò il gioco preferì invece relegare questi passaggi ad alcuni flashback, continuando la storia principale del gioco dal punto in cui terminava il titolo originale.

sto seguito viene considerato un capitolo "apocrifo" che quasi nessuno ricorda.

- Interpellato più volte sulla possibilità di un "vero" seguito, Eric Chahi ha sempre ribadito che non ci sarà mai in quanto ritiene che sia giusto lasciare la libertà a ciascuno di interpretare il finale del gioco senza ulteriori aggiunte.

- Tra i game designer più famosi che hanno un debito creativo con Another World citiamo: Fumito Ueda che lo ha indicato come fonte di ispirazione per il suo "Ico"; Hideo Kojima, creatore della serie Metal Gear, che lo ha incluso tra i cinque giochi che più lo hanno influenzato e Goichi Suda [Suda51] che lo ha definito il suo gioco preferito.

Per chiudere vi rendo noto che sia su STEAM che su GOG potrete trovare Another World nella sua versione aggiornata dall'autore in persona e che include grafica in alta definizione oltre a vari bonus.

Il post non può essere che verde, il verde più acceso possibile che possiate immaginare!!!
Se lo avete giocato tanti anni fa, rigiocarlo sarà bello come la prima volta, se non di più!
Another World è un classico senza tempo che andava, va e sempre andrà giocato da chiunque si dichiari appassionato di videogame.
E, quasi paradossalmente, la sua lunghezza non esagerata si rivela perfetta per le esigenze di noi anta: tanto divertimento che può essere portato a termine anche con sessioni di gioco non troppo lunghe. Che volete di più?

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Fabio Spalvieri Un gioco geniale!!!
Fra i più belli che ricordo.
E il pezzo dove dovevi puntare la pistola al cattivone ma senza spararglì?
Altrimenti non si poteva proseguire!

Marco Cirignotta Valeva la pena finirlo più volte per risentire la musica finale.

Marco Casadio Per avvalorare la vostra tesi sul fatto che, più di un gran gioco, Another Word era una vera e propria ESPERIENZA DI GIOCO, vi dico che non mi piaceva l'ostentazione " l'ho finito!!!" ma Another World ANDAVA FINITO perché si trattava di una esperienza che andava vissuta fino in fondo col fascino delle sue immagini che, per noi, erano qualcosa di MAI VISTO e MAI IMMAGINATO!

Oreste D'Alessandro Giocato su un 286 e questa la dice tutta su quanto sono "anta".

Carmine Esposito Il più bello di sempre.

Giuseppe Intorre Ricordo ancora i bellissimi fonemi alieni, fra cui uno di origine chiaramente partenopea che ripeteva di sovente "Ah, ná patana m'hanna rá!", ovvero "Si, mi debbono dare un patata!" - anche gli alieni hanno delle esigenze - .
Ed un altro che vedendoti imprigionato in una gabbia penzolante nel vuoto non trovava di meglio che chiamarti "rattillo!". I migliori anni della mia vita!

Luther Blissett Giocato e finito su Amiga, stupendo.
Ricordo anche il bellissimo Flashback, considerato (a torto) il sequel di Another World.

Kj-Noone Gianluca Fantastico, fantastico e fantastico. L'ho amato tantissimo questo gioco!


MEGA lo MANIA™
UN GIOCO DI DISTRUZIONE, EVOLUZIONE E POTERE
Ogni nuova civiltà ha bisogno di un dio che la protegga e ottenere potere e immortalità non è proprio una cosa che succede tutti i giorni… Teatro di gioco è un enorme globo di cristallo in cima all'universo. Il tuo compito è quello di aprirti la strada fra le insidie di una guerra feroce e sanguinaria per ottenere il controllo totale del pianeta. É un gioco curioso, un gioco chiamato…
MEGA lo MANIA™
94% "TGM" novembre
MEGA lo MANIA
MEGA lo MANIA
MEGA lo MANIA
LEADER
IMAGE WORKS
Sensible SOFTWARE
SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION
© 1991 SENSIBLE SOFTWARE
E, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0SW TELEPHONE: 071 928 1454 FAX: 071 583 3494



Quando nel 1990 Wing Commander venne pubblicato sui computer MS-DOS fu una rivoluzione. Chris Roberts, il creatore della saga, voleva portare un universo pulsante e cinematografico nei PC di casa con un gioco prettamente d'azione (su sistemi che fino a quel momento si erano distinti principalmente per simulatori e giochi di ruolo). Il giovane game designer della Origin aveva intuito che i PC nascondevano un potenziale crescente e non ancora sfruttato: la grafica VGA capace di ben 256 colori, i processori sempre più veloci, le nuove schede musicali AdLib e SoundBlaster e, non ultima, la sempre crescente presenza di hard disk di serie.

Quando i giornalisti si trovarono in mano questo titolo (che faticava sui 286 e riusciva a dare il meglio solo sui più moderni processori 386) l'unica perplessità riguardò l'utenza che ne avrebbe potuto godere: quanti avrebbero avuto un PC sufficiente per farlo girare al meglio?

Nacque così, con giochi come Wing Commander, il concetto di "killer application" ludica, cioè un videogame che, una volta visto, ti spingeva ad aggiornare (o comprare) un PC per poterlo giocare al meglio.

Un meccanismo che nei 15 anni successivi avrebbe trainato pesantemente il mercato dei personal computer compatibili (è invece innegabile che oggi i computer invecchino molto più lentamente di una ventina di



Un Dralthi prova a sfuggirci alla massima velocità (circa a 10 FPS se siamo su A500)



Andando avanti nel gioco mettevate il vostro sedere su vari tipi di caccia terrestri. Io personalmente odiavo lo Scimitar, il secondo su cui vi facevano volare... per me era lento e poco maneggevole. Un water spaziale armato di laser.



Dannati asteroidi! Su A500 erano impossibili da evitare. Nella prima missione, sulla carta semplicissima, ne dovevi attraversare un campo intero. Morivo ogni volta.
Poi ho capito che si potevano aggirare o attraversare molto più rapidamente utilizzando la mappa.



Ecco il simulatore che vi mostra i 4 tipi di caccia nemici che potrete incontrare nel settore Vega (direi che il più iconico rimane comunque il Dralthi, voi che dite?)

Immagini e informazioni tratte da:
pixsoriginadventures.co.uk e
superadventuresingaming.blogspot.it

1992



Il bar della vostra nave (la Tiger's Claw) dove avevate la possibilità di parlare con gli altri piloti della nave (e con l'ex pilota, ora barista, Shootglass): serviva ad immergersi nell'universo del gioco, a creare un legame con i tuoi futuri wingmen e a fornirti utili consigli su come affrontare determinate situazioni in battaglia.



Lo stesso bar in versione CD32: Peccato che il potenziale di questa macchina sia stato sfruttato così poco. Comunque, già che siamo qui, notate lì sulla sinistra il simulatore, dove potevate allenarvi senza rischi per la vostra vita virtuale mentre, appesa al muro di fondo, fa bella mostra di sé la lavagna dove si teneva il conto degli abbattimenti di ciascun pilota.

anni fa).
Adesso immaginate quando in contemporanea con l'uscita PC venne annunciata anche la versione Amiga 500: un computer "economico" e limitato che sulla carta si sarebbe fuso solo al pensiero di dover gestire un gioco del genere.
La perplessità era molta e assolutamente giustificata.
Quando poi Origin vendette i diritti del gioco a Mindscape per il porting su SNES e Megadrive, ci infilò dentro pure la versione Amiga con la nota "Ora sono cacchi vostri!" Mindscape allora chiamò un loro talentuoso programmatore, Nick Pelling, per chiedergli se secondo lui fosse fattibile una conversione di Wing Commander su Amiga 500.
Quando Nick diede un occhio al codice del gioco si rese conto che, a suo parere, era un "casino" soprattutto per il fatto che troppe persone ci avevano messo sopra le mani durante la creazione dell'originale su MS-DOS.
Secondo lui, un programmatore sufficientemente brillante, da solo, avrebbe potuto ottimizzarlo e renderlo eseguibile su macchine molto meno performanti. Così Nick Pelling disse a Mindscape che non solo si poteva fare, ma che voleva farlo proprio lui.
E Nick si mise al lavoro sulla sua "conversione impossibile".
Purtroppo a metà del porting si ammalò di una grave forma di encefalite virale e fu costretto a sospendere la programmazione di Wing Commander per Amiga. Mindscape fece una cosa molto rara per un'azienda di videogame, di solito sempre assillata dalle date di rilascio: decise di aspettare che il suo programmatore si riprendes-

se e non assegnò a nessun altro la conversione del gioco.
Forse per una forma di rispetto o forse perché sapevano che in pochi avrebbero potuto farla bene (ed erano consapevoli che Nick fosse uno di quei pochi).
Una volta guarito Pelling terminò il lavoro e il gioco uscì con due anni di ritardo rispetto alla versione MS-DOS, ma il risultato fu miracoloso.
La grafica, per permettere un aggiornamento decente, fu ridotta a soli 16 colori e si compensò la mancanza di sfumature con un effetto "retino" che servì a simulare alcuni toni intermedi.
Su Amiga 500 tutto il gioco si trovava stipato in tre dischetti, non richiedeva installazione e, soprattutto, nulla era stato tagliato dalla versione PC.
Mettiamo in chiaro una cosa... girava a pochissimi frame per secondo, spesso rasentava l'ingiocabilità, impiegava lunghi tempi di caricamento e la grafica, soprattutto nella parte spaziale, risentiva molto della riduzione dei colori.
Ma nonostante ciò, soprattutto se non si era provata la versione MS-DOS, Wing Commander su Amiga era comunque capace di tenerti incollato allo schermo ed era in grado di farti dimenticare la sua lentezza.
Io lo finii più volte su un misero Amiga 500, peraltro con un solo drive (e lo swap dei dischi era davvero frequente).
Venne inoltre annunciata una versione specifica per Amiga 1200, che non vide mai la luce. Va però specificato che già quella per A500, giocata sul modello più moderno di Amiga, risultava molto migliore dal punto di vista della fluidità, per via della frequenza Mhz raddoppiata del nuovo processore centrale.
Il lavoro che Pelling iniziò per la cancellata versione Amiga 1200 però non venne buttato, ma semplicemente dirottato



Facile notare che questo scatto è della versione CD32... Nessun retino infatti è visibile nell'abitacolo, realizzato in questo caso con ben più dei 16 colori della versione per A500!
Ma di certo vedendolo in movimento vi sarebbe ancora più chiaro.



**Il protagonista del gioco... qui ancora senza un nome ufficiale.
In schermate come questa è evidente l'uso della retinatura per far pesare meno i soli 16 colori utilizzati su A500.**



Ed ecco invece cosa si poteva fare sfruttando il chip AGA dei modelli più nuovi di Amiga [vers. CD32].



**La versione Amiga prevedeva la possibilità di caricare eventuali missioni aggiuntive (all'epoca chiamati Data Disk). Per PC infatti vennero vendute due ulteriori campagne prima del lancio del secondo capitolo.
Su Amiga, purtroppo, non vennero mai convertite (e nemmeno WC2, inizialmente annunciato in esclusiva per 1200/CD32).**



**Quando vi veniva assegnata una medaglia la cerimonia iniziava così.
Secondo me si tratta di una citazione evidente dell'ultima scena di Guerre Stellari.**



Saranno anche 16 colori, ma sono senza dubbio ben utilizzati.

Colgo l'occasione per far notare che un'altra caratteristica della saga di Wing Commander è stata la totale mancanza di localizzazione in italiano. L'unico ad avere almeno i sottotitoli nella nostra lingua sarà infatti Prophecy, l'ultimo capitolo (il quinto) uscito su PC.

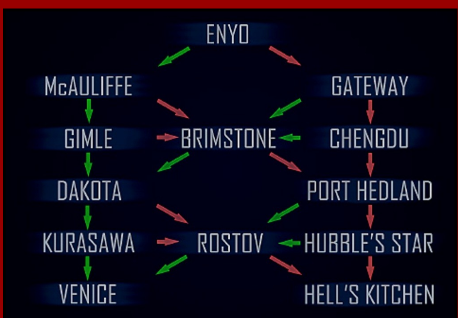


Il giusto tributo a Nick Pelling: diamogli un volto pubblicando una foto che lo ritrae, più o meno, nel periodo di questa folle conversione.



Al termine delle vostre missioni in un sistema (di solito erano tre) si poteva assistere a due scene diverse a seconda dei vostri risultati: una in cui vincevano i terrestri e una in cui trionfavano i Killrathi (gli alieni felini vostri acerrimi nemici). Il risultato della battaglia stabiliva in quale nuovo sistema sarebbe saltata la vostra nave (e quindi quali missioni vi sareste ritrovati ad affrontare) .

NB ho sempre adorato le tute spaziali dei Killrathi con le orecchie sul casco!!! :D

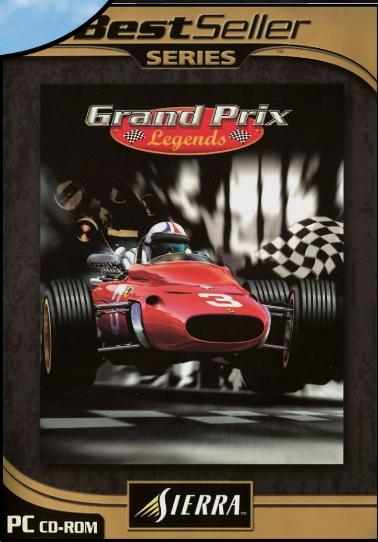


Ed ecco i vari sistemi in cui la vostra nave sarebbe saltata nel gioco, a seconda del risultato della battaglia da voi combattuta! La freccia verde, ovviamente, indica che i terrestri hanno vinto, la rossa che hanno perso.

su una versione esclusiva per Amiga CD32 (praticamente un 1200 travestito da console).
Ed è in questa sua incarnazione che Wing Commander trova la sua massima espressione per Amiga, con il pieno sfruttamento del chip AGA: 256 colori, fluidità ottimale e caricamenti veloci (il CD32 non aveva alcun hard disk al suo interno).
In pratica era una perfetta replica della versione PC!!!

Ora ricordiamo quanto scritto all'inizio del post riguardo la versione originale: serviva un computer da milioni di lire per farlo girare.
Il solo fatto che un CD32 ne eguagliasse le prestazioni significava che Pelling era un capace programmatore e che, se sfruttata a dovere, anche la console Commodore aveva un ottimo potenziale (così come l'A1200)
Purtroppo il progetto CD32 fallì velocemente e Wing Commander, nella sua versione "deluxe", rimase una perla per pochi.
Oggi quindi è giusto non dimenticare o sminuire l'incredibile conversione di un titolo che tutti pensavano sarebbe stata impossibile e che, nonostante tutto, venne portata a termine da una sola persona.

Il post verde brillante è dovuto al miracolo di programmazione che questo gioco rappresenta su Amiga, nonostante la lentezza della versione base. Certo, emulando l'A500 potreste sempre provare a dare uno sprint al processore, ma a quel punto varrebbe piuttosto la pena di recuperare la versione per CD32 ed emulare la sfortunata console 32 bit Commodore, godendo così non solo della sua velocità, ma anche dei 256 colori a schermo.
Sarà una felice sorpresa per voi!



Leggendo il titolo di questo gioco potreste venire colti da tic nervosi convulsi ed incontrollabili o potranno tornarvi alla memoria spettacolari pomeriggi caratterizzati dal sudore che scende sulla vostra fronte.
In entrambi i casi vuol dire che alla fine del secolo scorso avete giocato a Grand Prix Legends!

Già, qui si parla dei Papyrus Design Group e del loro gioco più amato/odiato della loro brillante carriera, iniziata con "Indianapolis 500: The Simulation" su Amiga (penso che in Italia l'80% degli amighisti ne avesse una copia pirata tra i propri dischetti).
Ad un certo punto della loro carriera, tutta votata alle simulazioni motoristiche americane (Indy e Nascar), decisero si scavalcare l'oceano e avventurarsi in una simulazione motoristica tipicamente europea. Ma con coraggio (o incoscienza) decisero anche che la F1 contemporanea era troppo noiosa e abusata nel settore gaming. Così pensarono di tornare nel 1967 e di permettere al giocatore di correre sui bolidi di un periodo lontano e affascinante.

La scelta dell'anno non fu casuale, come spiegarono nelle interviste dell'epoca, in quanto quello fu l'ultimo campionato mondiale di F1 dove l'aerodinamica era minima: contavano motore, gomme e abilità del pilota. Gli alettoni, ad



La Ferrari è sempre la Ferrari!



In testa all'articolo potete vedere la copertina dell'edizione budget italiana, mentre qui sopra potete ammirare la sua parte posteriore. Ricordo queste scatole come fosse ieri.

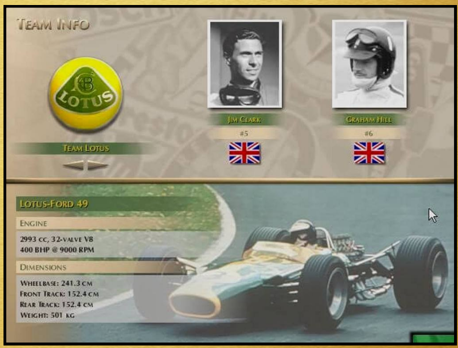


Non male per un gioco del 1998.

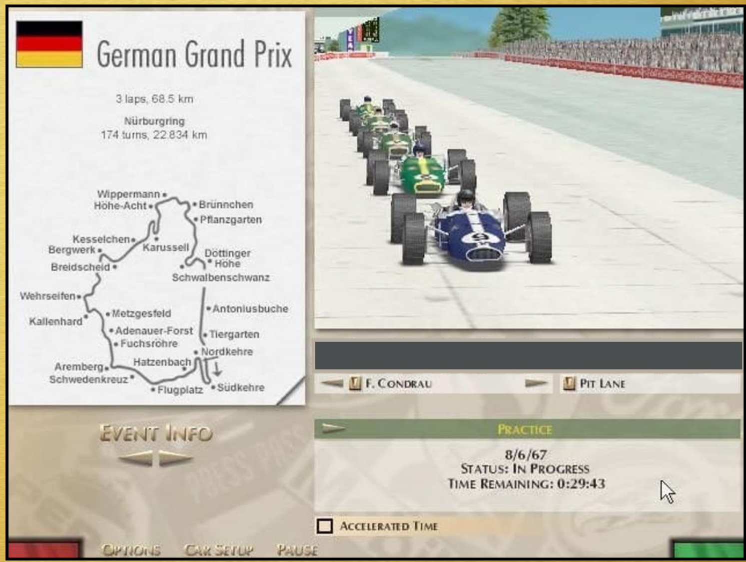


La pagina dei dettagli video... mettete tutto al massimo solo con un Pentium II 233 Mhz e scheda grafica Voodoo (meglio se la 2).

Immagini tratte da: www.mobygames.com



Ovviamente, essendo scritto da appassionati che rasentano la "maniacalità", non potevano mancare schede accurate su piloti e scuderie dell'epoca.



Lo storico tracciato del Nurburgring: 174 curve per 22,834 Km di lunghezza: un GP durava 3 giri!

esempio, avrebbero fatto la loro comparsa solo l'anno successivo.
Inoltre quel periodo era caratterizzato da eroi folli e coraggiosi, che rischiavano davvero la vita ad ogni curva (la formula 1 di oggi - per fortuna - ha ridotto questi rischi in maniera esponenziale).
Tant'è che la morte di un pilota non era così rara (solo dal 1960 al 1968 morirono in 7) e gli incidenti avevano comunque conseguenze spesso gravi ed invalidanti.
Inoltre quello fu l'ultimo anno prima dell'inserimento delle sponsorizzazioni sulle macchine: le livree delle varie scuderie erano intonse e pulite, forti solo dei loro colori.
Per David Kaemmer, programmatore a capo del progetto, quello era l'anno perfetto per creare



OK... solo io penso alla prima puntata della primissima serie di Lupin III (quello con la giacca verde) quando vedo questa immagine?



Facile intuire la traiettoria ottimale della curva dai segni sulla pista ma, come al solito, uno vuol fare l'originale e la prende un po' come vuole.



Qualche leggerissimo problema di affidabilità è sempre da tenere in conto su queste macchine.
Notate poi un classico dei giochi dell'epoca: il pubblico composto da sagome di cartone!



Colpo d'occhio notevole. Immagino sia Monaco.

Da sottolineare le confortanti balle di fieno ai lati della pista, garanzia di morte certa se si sbaglia qualcosa!



Tenere questi bolidi privi di qualsiasi appendice aerodinamica è un'impresa a dir poco ardua e, in caso di incidente, i decolli sono garantiti.

un gioco di guida unico, il simulatore dei simulatori.

E quando uscì Grand Prix Legends fu subito entusiasmo... almeno per chi aveva la passione dei motori nel sangue! Infatti il gioco, aiuti o non aiuti attivati, era simulativo a livelli maniacali. Domare questi cavalli imbizzarriti era un'impresa: già solo terminare un giro senza uscire di pista era un successo, immaginatevi correre un intero GP!

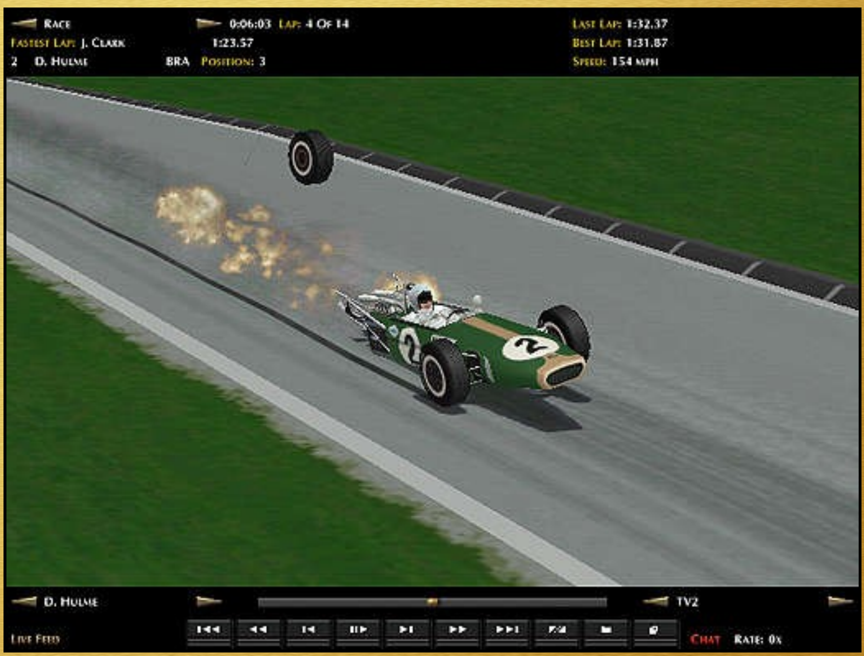
E come tutti i giochi ben fatti, ma con una curva di apprendimento così ripida, Grand Prix Legend era in grado di regalare emozioni meravigliose a tutti quelli che decidevano di consacrare TUTTO il loro tempo libero a questo capolavoro, mentre per i gamer più distratti e casuali era solamente "ingiocabile".
Questa sua volontà di essere per "pochi" e la sua unicità ha fatto sopravvivere il titolo nel cuore di molti appassionati: prova ne è che oggi, su internet, potete trovare ancora molte patch che migliorano la grafica o che aggiungono nuovi tracciati e mezzi.

Ma non solo. Il gioco fu uno dei primi a dotarsi di una parte multyplayer on line, avveniristica per i tempi. Con le connessioni dell'epoca qualche problemino di lag c'era, con veicoli che sparivano e riapparivano magicamente, ma in generale tutto funzionava molto bene.
Grazie a questa sua componente, molto lungimirante, ancora oggi gli appassionati organizzano interi campionati in rete.
Cioè, parliamo di un titolo uscito 20 anni fa, non so se rendo l'idea!
Giusto a titolo di esempio, vi basti sapere che in UK è nato un campionato on line che si gioca annualmente dal 1999



TGM 112 (ottobre 1998... avevo appena finito il militare!) recensì il gioco e gli dedicò anche la copertina.
Se avete ancora questo numero, andate a riscoprire un po' questa recensione per capire il livello di attenzione e professionalità che questa rivista dedicava ai titoli che lo meritavano.

Sottolineo che in questo numero trovarono spazio anche altri gioconi, come Colin McRae Rally e Rainbow Six. Sul versante console (Consolemania Corner), invece, si accenna alla recensione di un certo Metal Gear Solid. Un mese di abbondanza!



Il gioco prevede un bel sistema di replay con tutte le funzioni del caso. Molte inquadrature sono davvero suggestive e creano filmati emozionanti ancora oggi.

[www.simracing.org.uk] e continua tutt'ora.

All'epoca per fare girare questo mostro si consigliava un Pentium 200 e scheda 3Dfx di prima generazione. Ma per farlo andare all'iperbolica risoluzione di 800x600 era necessario un Pentium II affiancato da una scheda Voodoo 2.
E' bello notare come il redattore di TGM che recensì il gioco (Stefano "Duspa" Lisi) indicò che il gioco girava bene perché raramente scendeva sotto i 20 fotogrammi per secondo. Fa sorridere pensare che oggi certi soggetti frignano quando un gioco non fila a 60 FPS fissi.
Ovviamente era caldamente consigliato l'uso di un controller analogico, meglio se a forma di volante.

Piccola curiosità: nel gioco, per motivi di licenza, non compaiono i modelli Honda RA300, Cooper T81B e il pilota Jackie Stewart. Inoltre il Gran premio Di Francia del 1967 si corse al "Le Mans Bugatti Circuit", mentre in questo gioco viene effettuato sul tracciato di "Rouen-Les-Essarts".
Tutte queste mancanze possono essere colmate con le patch amatoriali che si trovano in rete.
Ultimo dettaglio: nel gioco non sembra esistessero gare bagnate. I GP si potevano disputare solo su pista asciutta (figurarsi cosa sarebbe stato doverli correre pure su un asfalto pieno d'acqua!).

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Marco Stella Un videogioco unico! Ci ho perso un casino di tempo, prima con la tastiera (lasciamo perdere) poi con il primo volante prestato da un amico, Logitech formula senza "force feedback"… devo trovare il tempo di reinstallarlo con le relative patch.

Marco Cirignotta Valeva la pena finirlo più volte per risentire la musica finale.

Denis Nani Me lo ricordo benissimo, era in allegato a un numero di tgm come gioco omaggio!!! Ed era difficilissimo.. riuscivo a completare un giro solo a Monza perché sapevo il tracciato a memoria e avevo tarato l'assetto al millimetro!!!

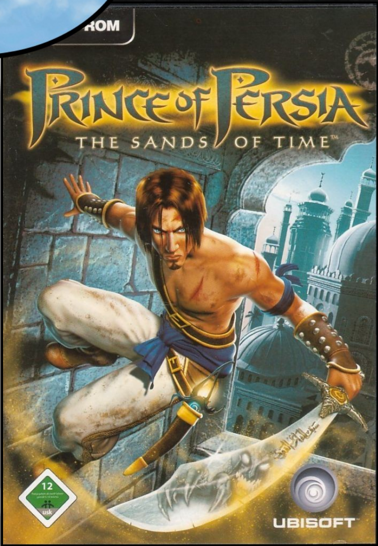
Giorgio Nicli Bellissimo e difficilissimo, resta un capolavoro del genere automobilistico

Post-it rosso per questo gioco???
Ovviamente non si discute la qualità del titolo, ma diciamocelo: sono finiti quei bei giorni in cui potevamo trascorrere un pomeriggio intero per fare un singolo GP. Grand Prix Legend è un titolo meraviglioso, ma chiede dedizione e il totale annullamento della vostra vita privata. Se siete in pensione, avete divorziato, i figli vivono già fuori casa e avete ancora disponibile un vecchio PC con volante e pedaliera fate diventare questo post verde e consacrate la vita che vi rimane a questo titolo!
Ricordatevi solo di mangiare ogni tanto.

Se invece non avete le possibilità sopra riportate tenetevi stretti i bei ricordi di quando potevate dedicarvi anima e corpo a piccoli capolavori come questo.

1998

PC WINDOWS



Quando Ubisoft decise di rilanciare il marchio di Prince of Persia, ci furono perplessità circa la possibilità di riuscire nell'impresa. La serie infatti, dopo il bellissimo esordio del 1989, aveva nel tempo perso smalto: infatti il seguito del 1993, intitolato "Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame", non era riuscito a colpire il pubblico come sperato e il terzo capitolo, "Prince Of Persia 3D", era stato presto dimenticato, forse anche per quel passaggio al 3D oramai necessario, ma che non venne sfruttato nel modo migliore. Così 1uando "Le Sabbie Del Tempo" venne presentato al pubblico si temette per un destino simile, ma il lavoro svolto dal team di Ubisoft smentì questi timori e si rivelò davvero di altissimo livello!

Graficamente questa volta la tecnologia tridimensionale venne applicata al meglio, proponendo al giocatore una grafica definita, con una complessità poligonale di personaggi e scenari forse non elevatissima, ma compensata da una fluidità ottima e reattività ai comandi eccellente, il tutto impreziosito da effetti grafici avanzati.
Dalla vecchia formula di POP il gioco prese le sfide con le guardie (che poi nel gioco sarebbero diventate ben presto dei mostri) aggiungendo però dinamicità e combo varie che avrebbero gettato le basi anche per futuri franchise (come Assassin's Creed o la se-



Gli attacchi in salto sono all'ordine del giorno in questo titolo... e sono estremamente spettacolari



Nella fase iniziale il principe è vestito di tutto punto. In seguito avrà un look un pochino più "trascurato".



Le situazioni in cui è sconsigliato soffrire di vertigini abbondano per tutta la durata del gioco.



Il numero dei poligoni non è elevatissimo, ma riesce a rendere molto bene l'ambientazione.

Immagini tratte da: www.mobygames.com

2003



Il cattivo Visir Zervan in una sequenza di intermezzo.

Le “cutscene” sono realizzate in 3D, ma non con il motore di gioco. Infatti vengono inserite all'interno del gameplay come veri e propri filmati .



L’effetto di dissoluzione dei nemici, una volta colpiti con il pugnale del tempo, era davvero molto d’effetto per l’epoca… e in fondo ancora adesso fa la sua bella figura!

rie "Arkham" di Batman). Inoltre venne ripreso anche l'elemento puzzle dei livelli grazie ad enigmi che richiedevano lo studio dell'ambiente, ma anche in questo caso il tutto venne ampliato da una maggior complessità e varietà degli scenari, capaci di proporre sfide davvero intriganti. Non si richiedeva quindi solo abilità per superare le trappole, ma anche un attento studio dell'ambiente circostante per raggiungere l'obiettivo proposto.
In questi aspetti il titolo riusciva a non tradire l'originale, aggiornandolo al periodo di uscita con le giuste modifiche.

Ma fece anche di più.



Correre sulle parete per superare strapiombi e crepacci diventerà così naturale che ad un certo punto vi sembrerà assolutamente normale poterlo fare anche dal vivo... ma io, in tutta onestà, eviterei di provarci.



In alcune situazioni il principe deve collaborare con Farah per superare punti altrimenti invalicabili. E’ senza dubbio un elemento di gameplay che deve gran parte della sua origine proprio a quell’Another World che abbiamo visto poche pagine fa.



Le sezioni “platform” mettono alla prova le doti atletiche del principe e, allo stesso tempo, impegnano la materia grigia del giocatore quel tanto che basta per scoprire come superare determinati passaggi del gioco.

Venne donata al principe tutta una serie di acrobazie in stile parkour che resero più spettacolare l'esplorazione degli schemi e più interessante la risoluzione degli elementi ambientali (no, cari ragazzini Youtuber dei miei stivali, l'elemento "parkour" non lo ha introdotto Assassin's Creed... mi spiace!).

Venne poi data a tutta la situazione una trama più complessa e davvero molto interessante da seguire: il principe in questo caso era un invasore, figlio del re di Persia, Shahraman, che aveva deciso di conquistare la grande città del sultano Azad (aiutato dal vero cattivo del gioco, il Visir Zervan). A battaglia terminata l'inganno del Visir veniva a galla e con un trucco liberava queste sabbie del tempo, da lui bramate e vero motivo per cui aveva spinto la Persia in quella guerra. Tutti quanti i presenti nel palazzo venivano così uccisi e trasformati in mostri di sabbia, eccetto il principe stesso, il malvagio Visir e la bella Farah (figlia del sultano a cui avevate appena incendiato la città) perché uniche persone in possesso di manufatti capaci di "fermare" gli effetti di queste sabbie.
Ed era proprio il manufatto che aveva recuperato il principe, il Pugnale del Tempo, che portava ulteriori novità nel gameplay, del tutto coerenti con la storia proposta: infatti il pugnale ci permetteva di "riavvolgere" il tempo indietro di alcuni secondi (utili per evitare un salto sbagliato) o di rallentarne lo scorrere, per aiutarci negli scontri più ostici.

Il gioco vero e proprio partiva da lì, perché in verità la prima parte era quasi un lungo tutorial ben integrato con la trama.
Ricordiamo che l'avventura vi portava a collaborare proprio con la splendida principessa Farah e, ovviamente, strada facendo tra i due nasceva del tenero, includendo così una storia sentimentale che



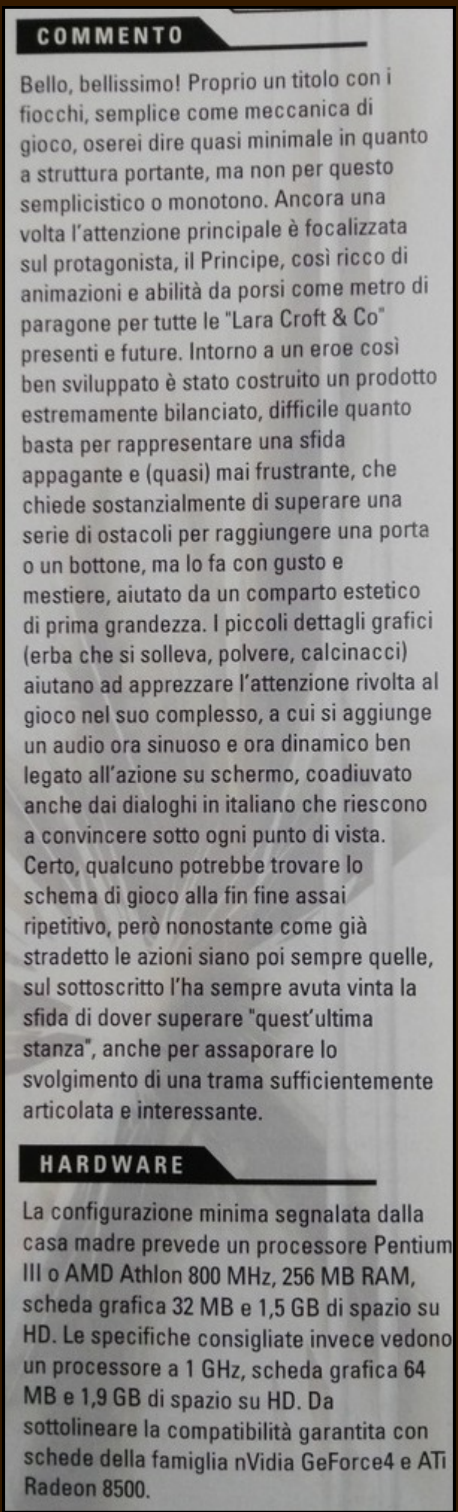
Ecco il numero 176 del dicembre 2003 nel quale TGM recensì il gioco, dedicandogli anche la copertina.

Da notare che quello stesso mese, oltre alla recensione di questo titolo, curata da Massimo Monti, comparvero anche le analisi dei seguenti giochi:
- il secondo Max Payne, seguito di un altro gioco che con il suo "bullet time" diede allo "scorrere del tempo" un ruolo da protagonista.
- Il primo Call Of Duty (l'inizio della amata/odiata saga)
- Hidden & Dangerous 2, seguito di un titolo meraviglioso

Era inoltre presente la preview di un certo Pro Evolution Soccer 3, capitolo storico di questa serie perché fu il primo ad arrivare su PC!

Infine nella sezione hardware veniva recensita la scheda video ATI Radeon 9800, evoluzione di quella 9700 di cui sono stato soddisfattissimo possessore.)

Un numero della rivista di tutto rispetto... peccato non sia ancora disponibile in versione digitale sul nostro sito amico www.retroedicola.com



COMMENTO

Bello, bellissimo! Proprio un titolo con i fiocchi, semplice come meccanica di gioco, oserei dire quasi minimale in quanto a struttura portante, ma non per questo semplicistico o monotono. Ancora una volta l'attenzione principale è focalizzata sul protagonista, il Principe, così ricco di animazioni e abilità da porsi come metro di paragone per tutte le "Lara Croft & Co" presenti e future. Intorno a un eroe così ben sviluppato è stato costruito un prodotto estremamente bilanciato, difficile quanto basta per rappresentare una sfida appagante e (quasi) mai frustrante, che chiede sostanzialmente di superare una serie di ostacoli per raggiungere una porta o un bottone, ma lo fa con gusto e mestiere, aiutato da un comparto estetico di prima grandezza. I piccoli dettagli grafici (erba che si solleva, polvere, calcinacci) aiutano ad apprezzare l'attenzione rivolta al gioco nel suo complesso, a cui si aggiunge un audio ora sinuoso e ora dinamico ben legato all'azione su schermo, coadiuvato anche dai dialoghi in italiano che riescono a convincere sotto ogni punto di vista. Certo, qualcuno potrebbe trovare lo schema di gioco alla fin fine assai ripetitivo, però nonostante come già stradetto le azioni siano poi sempre quelle, sul sottoscritto l'ha sempre avuta vinta la sfida di dover superare "quest'ultima stanza", anche per assaporare lo svolgimento di una trama sufficientemente articolata e interessante.

HARDWARE

La configurazione minima segnalata dalla casa madre prevede un processore Pentium III o AMD Athlon 800 MHz, 256 MB RAM, scheda grafica 32 MB e 1,5 GB di spazio su HD. Le specifiche consigliate invece vedono un processore a 1 GHz, scheda grafica 64 MB e 1,9 GB di spazio su HD. Da sottolineare la compatibilità garantita con schede della famiglia nVidia GeForce4 e ATi Radeon 8500.

Per l'occasione ho fotografato il commento di TGM dalla mia copia personale della rivista. Lasciando da parte quanto indicato sui meriti del gioco, già evidenti nel corpo di questo articolo, si evidenziava solo una certa ripetitività nel susseguirsi delle stanze (sezione platform e sezione combattimento). Una critica assolutamente sensata, che però non impedì al titolo di portare a casa un globale pari a 89%.

Le richieste hardware, per l'epoca, erano assolutamente abbordabili (e, come al solito, 16 anni dopo ci fanno un po' sorridere).

faceva da sfondo a tutta l'avventura.

Ah... dimenticavo! Un dettaglio non trascurabile era dato dal fatto che tutto il gioco era un racconto del principe, quindi un enorme flashback. Anche questo è un elemento importante perché, nel finale, aveva una sua logica e una sua funzione narrativa.
Per lo stesso motivo quando morivate sentivate la voce narrante del principe che commentava "No! Non è andata così!" (o qualcosa di simile... la mia memoria vacilla)
E sì, lo diceva in italiano, perché tutto il gioco era stato tradotto e doppiato nella nostra lingua in maniera molto buona, cosa che ci permise di fruire ancora meglio della trama e dei filmati di intermezzo.

Ricordo che incominciai a giocarlo con la mia ragazza di allora che alla fine era diventata una "drogata" peggiore di me! Ogni volta che veniva a casa mia voleva vedere come andava avanti e mi "costringeva" a giocarlo (ma guai a giocarlo senza di lei!). Lo abbiamo praticamente giocato in coppia, con me al pad e lei a darmi consigli su come affrontare il livelli.
Arrivai addirittura a collegare con il cavo composito il PC desktop al televisore di casa per poterlo giocare insieme sul divano!

Insomma, ogni dettaglio nel gioco era perfetto, nulla fuori posto, ed infatti il titolo ebbe un successo enorme superando facilmente i due milioni e mezzo di copie vendute in pochissimo tempo e segnò una rinascita del franchise che portò ad una nuova trilogia con i seguiti "POP: Spirito Guerriero" e "POP: I Due Troni".
Esaurito questo filone Ubisoft cercò un ulteriore riavvio del brand: nel 2008 con Prince Of Persia (senza alcun sottotitolo). Visto il mezzo flop del gioco, tornò sui suoi passi (e alla trilogia precedente) rilasciando nel 2010 "POP: Le Sabbie Dimenticate", capitolo intermedio tra le Sabbie Del Tempo e Spirito Guerriero. Ma nemmeno questo titolo sembrò ottenere il risultato sperato e da allora la serie non ha avuto ulteriori titoli di rilievo.

Ora qualche curiosità su "Le Sabbie Del Tempo":
- Esiste la possibilità di affrontare una riedizione del primo livello dell'originale Prince Of Persia. Al termine di questo livello bonus troverete una bella foto con il team che ha realizzato il gioco.
- Nella versione per PS2 e GameCube potrete accedere anche al Prince Of Persia originale attraverso un passaggio segreto nascosto nel gioco. Il titolo è completamente giocabile ed integrale. Su XBox oltre a questo bonus, avrete anche il secondo capitolo "The Shadow & The Flame". Nessuna delle due versioni originali era invece presente su PC.
- Il primo Assassin's Creed era stato originariamente pensato come ulteriore capitolo del brand di "Prince Of Persia" ma, con lo sviluppo del gioco e



Il gioco approdò anche su Nintendo Gamecube (nella foto), Playstation 2 e XBox, mantenendo sostanzialmente invariati sia l'aspetto che la giocabilità.



Una foto dell'originale, datato 1989, è d'obbligo! Se questa rivista avrà un futuro, molto presto ne parleremo di certo, promesso!

il suo identificarsi con uno stile più "maturo", si decise di renderlo un titolo totalmente indipendente (e che, di fatto, divenne un nuovo franchise Ubisoft)
- Da questo capitolo della serie (ma con molte variazioni alla storia) ha preso spunto la trama del film "Prince Of Persia", uscito nel 2010 e che ad oggi, secondo me, è ancora una delle "conversioni da videogame a pellicola" più dignitose sulla piazza.

Insomma... questo titolo rappresenta una delle esperienze più belle della mia vita videoludica, forse perché legato a quella condivisione che vi ho raccontato nel post, ma anche perché si rivelò una perfetta miscela di grafica, giocabilità, narrazione e stile. E nonostante i suoi 15 anni sulle spalle, è un titolo che ancora oggi può dare soddisfazione ad un giocatore che vi si volesse avvicinare per la prima volta.
Non sono poi così tanti i videogiochi (anche più recenti) per i quali potremmo dire lo stesso e direi che già questo ci fa capire con che pezzo da novanta abbiamo avuto a che fare in quegli anni.

Post giallo. Il titolo è validissimo, ma lungo e dotato di una grafica tridimensionale bella per l'epoca, ma oggi molto meno seducente. Riuscendo ad accettare questo gap grafico e potendogli dedicare il giusto tempo, però, può essere un bel titolo da affrontare anche oggi ma, forse, un po' meno da giocare una seconda volta. Comunque se non lo avete provato all'epoca dategli una possibilità sulla piattaforma che preferite: tutte le versioni sono ugualmente belle e giocabili.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Valerio Guerrieri Con questo gioco la ubisoft ha messo le basi per Assassin's Creed.

Diego Taratufolo I seguiti ancora meglio, con la colonna sonora dei Godsmack!!!!

Loris Bosk La PlayStation 2 spremuta come un limone!

Mitis Feles Ricordo che lo giocavo ai tempi del liceo, con la mia compagna di banco! (Ovviamente non a scuola ma il pomeriggio a casa sua). Ci aveva preso tantissimo, fra l'altro aveva un bilanciamento perfetto tra sfida e scorrevolezza che non ho trovato molto spesso in altri giochi.

Paolo Dichiarante Bellissimo effettivamente ha gettato le basi per molti altri titoli successivi. Fu molto avvincente giocarci e finirlo. Bello, nulla da dire.

Stefano Mele Giocato, apprezzato e finito!
Anche Spirito Guerriero, in realtà... Anche se delle trame non ricordo nulla, mi è rimasta per certo una solida sensazione positiva di entrambi.

Vedrai cose che gli umani...
...possono solo immaginare.

Virgin INTERactive



Programma e Manuale in italiano.

BLADE RUNNER

Le avventure fantascientifiche di questo autentico cult stanno per essere replicate sul tuo schermo.
E i replicanti sono già in agguato, pronti a tutto e sempre più difficili da smascherare.
Buona Fortuna...

4 CD-ROM

£ 119.900

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

PlayStation VR
VISTO DA UN “ANTA”



Ed ecco l’articolo che magari non ti aspetti da una rivista che ha appena proposto “storie” più o meno lunghe riguardanti macchine del divertimento e giochi decisamente sorpassati.
Ma, fidatevi, questo articolo è molto meno fuori luogo di quello che può sembrare... seguitemi in questo lungo ragionamento e scoprirete il perché!

Recentemente sono entrato anche io nel fantastico universo VR e credo sia giusto fare un'analisi di questo nuovo modo di giocare, ovviamente fatta a modo mio.
Prima di tutto rispondiamo alla domanda principale: cosa mi ha spinto ad acquistare questo accrocchio alla veneranda età di 42 anni... e senza nemmeno la scusa di un figlio a cui regalarlo?
Forse, a ben vedere, è più pertinente ribaltare la domanda, formulandola in questo modo: che cosa mi ha spinto ad attendere tanto?

Già! Perché, ammettiamolo, sognare di essere "dentro" al videogioco mi ha sempre accompagnato fin da quando ho acceso per la prima volta il mio bellissimo Atari VCS. Volevo essere in mezzo agli asteroidi di Asteroids o tra i robot di Berzerk. Immaginavo di girare lo sguardo, sparare e vedere i nemici esplodermi davanti, come se io fossi davvero lì, senza i limiti di un televisore. Mi entusiasmavo e pensavo "sarebbe fighissimo"!!!

Questo sogno non mi ha mai abbandonato nella mia crescita: quando entravo nei cabinati in sala giochi, quando caricavo F18 su Amiga, quando distruggevo i caccia nemici su Wing Commander 3 per PC.... quel sogno era sempre lì.
"Magari potessi girarmi davvero per seguire il nemico, senza bisogno di usare i tasti (da F1 a



Nel 1992 esce il film “Il Tagliaerbe” e tutti si convincono che la realtà virtuale e i visori capaci di portarci dentro ad essa siano praticamente dietro l’angolo. Ok se a sognare sono gli sceneggiatori di Hollywood e gli spettatori, ma occhio se perfino le principali aziende del settore incominciano a crederci davvero... nonostante le tecnologie disponibili non possano offrire nulla del genere!



Ecco un progetto anni ‘90 figlio della “febbre del tagliaerbe”: il VR della SEGA, ottimisticamente pensato per il Megadrive e poi scivolato man mano sulle macchine successive, fino a sparire del tutto dai radar. Ovviamente non uscì mai dalla fase di semplice prototipo.



Anche l’ultima console della storia di Atari, Jaguar, ebbe il suo bel progetto di casco VR, addirittura testato in alcune fiere e quindi effettivamente funzionante. Il naufragio della macchina e dell’azienda che la aveva prodotta affossarono il progetto molto rapidamente

F6) della tastiera!" dicevo a me stesso.
E ancora mi entusiasmavo e pensavo "sarebbe fighissimo"!!!

Questo sogno era stato alimentato anche da fantascientifiche quanto effimere illusioni, come il cabinato Virtuality all'inizio degli anni 90 (e più in generale la fissa con i caschetti che aveva preso tutti all'epoca e che evaporò in poco tempo). Gli anni passavano, la grafica si evolveva, ma l'dea di "essere dentro al videogioco" sembrava non interessare più a nessuno, tranne che a me.
E così ogni stramaledetta volta che un gioco mi piaceva, una parte di me, oramai disillusa, pensava malinconicamente "sarebbe stato fighissimo se...".

Capite bene che quando vennero presentati Project Morpheus (nome in codice del visore di Sony), Oculus e HTC Vive il mio entusiasmo si riaccese immediatamente. Il bambino che, con buona pace delle donne, in noi uomini non muore mai, incominciò a scalpitare furiosamente.
E allora si torna alla domanda iniziale, da cui tutto questo preambolo è scaturito: che cosa mi ha spinto ad attendere?

Essenzialmente mi hanno trattenuto i seguenti punti critici della VR:
- Costo della realtà virtuale: anche la soluzione sulla carta più economica (rappresentata da Sony) richiedeva comunque un esborso non da poco. Due anni fa il visore era uscito a 399 Euro, praticamente il costo di una seconda console, e non includeva giochi e (follia pura) neppure la Playstation Camera, necessaria per l'utilizzo e, quindi, da acquistare separatamente con un costo di ulteriori 60/70 Euro.
Oggi, per fortuna, il prezzo è calato e la Playstation Camera è, finalmente, inclusa. Se poi contate che si trovano spesso offerte che ribassano ulteriormente il costo ad una cifra simile a 180 Euro, diciamo che questa prima "criticità" è venuta meno.
- Problemi tecnici tipici degli "early adopter": comprare qualsiasi tecnologia appena rilasciata comporta dei rischi. Problemi di assemblaggio o difetti di progettazione saltano fuori spesso quando gli utenti incominciano a smanettare con i prodotti.
Se possibile, quindi, è meglio attendere almeno qualche mese per capire se tutto "gira" nel verso giusto. Ora, dopo due anni di "test" degli utenti, è facile constatare la qualità dei visori disponibili sul mercato e acquistare il tutto con più serenità.
- Cavetteria varia: l'idea di attaccare ulteriori cavi a PC o Playstation e di piazzare sensori in giro per la casa (in particola-





Altra grande illusione: il sistema Virtuality, pensato per le sale arcade e mosso, nella sua prima versione (1000CS e 1000SD), da un Amiga 3000. Successivamente questi cabinati vennero aggiornati con un sistema costruito attorno ad un processore 486 e, poi, Pentium (2000SU/SD, SU-3000). Nonostante l'azienda dietro di essi sia ancora attiva, queste specifiche applicazioni ludiche svanirono prima della fine del secolo scorso, con l'affievolirsi della "moda del virtuale".



Pochi lo ricorderanno, ma nel 1995 venne lanciato per i PC dell'epoca anche questo visore, il Forte VFX1 Headgear, alla non modica cifra di 695 Euro. Era corredato da una scheda in standard ISA da inserire nel computer per poter collegare l'elmetto al sistema e richiedeva necessariamente applicazioni "programmate" per esso. I giochi che lo supportarono non furono molti ma contavano titoli come EF2000, Descent, Doom, Quake, Magic Carpet. Svanì nel giro di due anni.
[da IGN Italia]

re con HTC Vive) non ti ha mai entusiasmato. In effetti la soluzione Sony è, alla fine, quella meno invasiva e anche se, da questo punto di vista, non ci sono state particolari evoluzioni negli ultimi due anni, ho accettato l'idea di avere un cavo tra me e la macchina da gioco (che non si è rivelato poi troppo fastidioso).

- Dubbi amletici: quanto supporto avranno i visori VR? Riusciranno ad imporsi o mi ritroverò con un inutile caschetto nel giro di pochi mesi? Questi quesiti, più che legittimi, sembrano al momento essere venuti meno. Le aziende sul mercato hanno dimostrato di crederci in maniera concreta e quindi era il momento di ricambiare il loro impegno investendoci in prima persona denaro sonante visto che ero, da sempre, interessato a questo tipo di esperienza.

- Motion sickness (impropriamente chiamata "chinetosi" in Italia): è la vera incognita di ciascuno... e lo era anche per me: la prima volta che provai un prototipo dell'Oculus ad una fiera, mi diede molto fastidio (faceva girare un gioco simil-Machwarrior 2"). Ne uscii molto preoccupato: dovevo forse rinunciare al mio sogno? Ebbi però una seconda occasione di testarlo al Vigamus di Roma, con un dev kit successivo di Oculus, e non ebbi problemi di sorta.

Ma il dubbio rimaneva ed è rimasto anche dopo l'acquisto.... fino a che non ho collegato e provato il tutto. Ora, dopo tre orette passate su varie demo di giochi per VR, posso dire che in nessun caso ho provato vero malessere. Non credo quindi di essere un soggetto a rischio. Ma ciascuno di voi dovrebbe provare il VR un pochino a fondo per testare la sua tolleranza a questo tipo di esperienza.

A conti fatti, quindi, la maggior parte di queste criticità sembravano venire superate proprio dal visore Sony, in particolare per i costi e l'ingombro.
Così, trovata l'occasione, non mi sono potuto tirare indietro.
Non mi dilungherò su montaggio e aspetti tecnici, già più volte affrontati su Youtube da numerose recensioni (che mi sono visto tutte prima di decidere l'acquisto) e per il momento non voglio entrare troppo nel dettaglio dei giochi. Mi propongo magari di farlo nel prossimo numero con una rubrica apposita.

Quello che mi preme dirvi è che, una volta indossato il caschetto e avviato il tutto, il bambino dentro di me ha pianto di gioia, perché di colpo quel sogno a lungo cullato si è materializzato tutto intorno a lui.
In quei momenti ho provato la stessa meraviglia che avevo vissuto da



PLAYSTATION VR WORLDS
Raccolta di giochi inclusa nella confezione da me acquistata: vedetela in realtà come una collezione di tech demo.
Se presente già nel pacchetto è un bel regalo, se la dovete acquistare, invece, prendetela solo se la trovate sotto i 10 Euro.
Comunque già il menù che vedete nella foto è un ottima prima esperienza con il vostro nuovo giocattolino virtuale. Vi ci prederete per cinque minuti buoni prima di scegliere quale titolo provare.
Andiamo a vedere assieme quali esperienze offre nelle prossime foto.



OCEAN DESCENT sono, ne più ne meno, tre filmati NON interattivi in cui vi calate e osservate le profondità marine. Consigliato come prima esperienza VR anche per voi, giusto per prendere le misure con questa nuova tecnologia, successivamente vi tornerà utile solo se vorrete avvicinare al VR una persona non avvezza ai videogiochi (genitori, nonni, mogli).

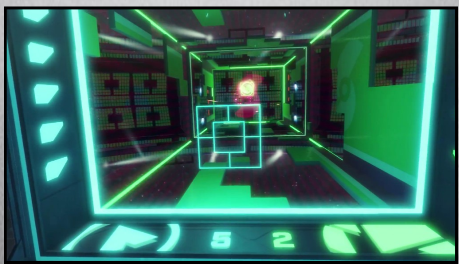
Da notare che il filmato con lo squalo è girato molto nelle fiere del settore per presentare "Project Morpheus" ed in effetti lo si è visto davvero un po' in tutte le anteprime di tre anni fa.



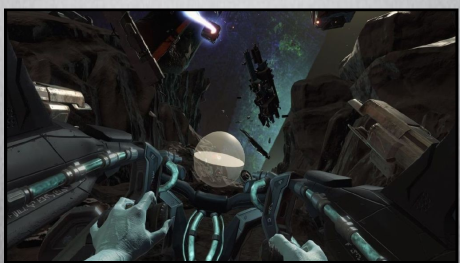
VR LUGE: giù come matti su strade in discesa stesi su una tavola dotata di rotelle. Schizzando a tutta velocità tra macchine e camion, alla ricerca del tempo migliore (o della morte). Si comanda la direzione solo muovendo la testa, intuitivo e funzionale. Purtroppo qui un po' di malessere si è fatto sentire e il gioco in sé temo possa perdere velocemente mordente.



THE LONDON HEIST: bellissima esperienza che purtroppo dura troppo poco. Una rapina andata male che si snoda attraverso due sparatorie e alcune schermate di passaggio. Davvero un gioco troppo breve per poter essere valutato come tale. Ma finché dura è un gran bel vedere (e giocare).
Utilizzando due Move, poi, la sensazione di essere lì cresce ancora di più... pensate che mentre sparavo con l'uzi prendevo i caricatori dalla borsa accanto a me senza guardarla!
Ah... per caricare l'arma bisogna fare il gesto di infilare il caricatore... davvero una sensazione gasante.



DANGER BALL: una versione psichedelica e futuristica di PONG.
La racchetta si manovra con lo la testa e il risultato è eccellente.
Sei avversari da battere (gli ultimi parecchio tosti) e il gioco finisce... ma credo che ogni tanto tornerò a farci una partita.
E' stata una piacevole scoperta di questo pacchetto e un'evidente dimostrazione pratica del fatto che il VR è da intendersi come un vero e proprio controller.



SCAVENGERS ODYSSEY: ogni volta che mi fate comandare un robottone sono un bambino felice, ciò nonostante in questo gioco un po' di malessere da VR mi ha colto in più di un'occasione. Purtroppo sembra essere un titolo che espone parecchio a questo tipo di problema a causa della sua stessa impostazione: saltare nel vuoto cosmico su vari piani e inclinazioni non è il massimo per i nostri sensi all'interno del mondo virtuale,
Tolto questo la giocabilità è più che buona. Peccato che l'esperienza, alla fine, sia un po' troppo breve.

piccolo quando vedevo l'Atari VCS creare i pixel di Combat sul mio televisore, ma questa volta mi giravo, guardavo i nemici intorno ed ero davvero dentro al videogioco? Non dovevo sognarlo o premere i tasti F2 o F3 sul mio computer.
ERO DAVVERO LI' DENTRO!!!!
Mi sono entusiasmato e finalmente il me bambino ha potuto dire "E' FIGHISSIMO"!!!

Lo so che suona paradossale, ma questa tecnologia può essere apprezzata soprattutto da noi "anta", perché è la realizzazione di qualcosa che probabilmente avremmo sempre voluto avere e non abbiamo, a volte, nemmeno osato sognare.
Non è qualcosa che può apprezzare pienamente un ventenne minchiello che storce il naso per la grafica poco definita, che vuole i 200 FPS per giocare a Fortnite e che è cresciuto con un'esperienza ludica in cui tutto è scontato.
Questo è uno strumento per pionieri, per noi quarantenni (e più) che abbiamo segnato un'epoca collegando console con rifiniture in legno ai nostri televisori catodici, quando ancora non esisteva Rai 3 e c'era il Carosello.
Quando maestri (e poi professori) ci dicevano che i videogiochi facevano male, che stare davanti al computer ti rincretiniva.
Ma noi abbiamo resistito imperterriti e alla fine quella passione ci ha aiutato a comprendere i computer meglio di chi passava le ore a bullizzare i bambini più piccoli nei parcheggi dei centri commerciali o a tirare petardi ai gatti randagi nei parchi pubblici (alla faccia del "giocare fuori fa bene" che dicevano gli adulti).
Siamo proprio noi AntaGamers, con il nostro carico di esperienze da "nerd sfigati degli anni ottanta" che possiamo entrare in questi mondi virtuali con la meraviglia che richiedono, con quel senso di stupore di ciò che avevamo a quei tempi, consci dei passi da gigante che ha fatto questo genere di intrattenimento negli ultimi quarant'anni.
E laddove un bimbominkia, giocando a Battlezone VR, dirà "che grafica di merda", noi AntaGamers arriveremo di corsa e gli daremo un poderoso calcio sulle gengive (facciamo anche due) mentre il bambino dentro di noi gli urlerà rabbiosamente:"SEI DENTRO AL VIDEOGIOCO!!! CHE CA**O VUOI DI PIU'?"
Poi sfileremo il suo caschetto dal corpo esanime e sanguinolento... perché uno così non merita questo prodigio della tecnologia ludica.

Tornerò di certo sull'argomento nel prossimo numero, magari concentrandomi su altri aspetti del VR, perché - credetemi - lo merita!

non dimentichiamo le emozioni

Ricordo mio padre che mi raccontava come viveva da ragazzo, tra tuffi nei fiumi di campagna, serate in cinema fumosi e bar pieni di gente in silenzio a seguire i primi quiz di Mike Buongiorno sull'unico canale disponibile in televisione.
Tutte cose che mi sembravano bizzarre, perché così distanti dalla mia vita quotidiana di ragazzino degli anni ottanta, tra fiumi inquinati, divieti assoluti di fumare nei luoghi pubblici e decine di canali tra cui scegliere su ciascuno dei tre televisori presenti a casa mia.

Mi sorge allora una domanda spontanea: se oggi fossi io a raccontare la mia adolescenza a mio figlio, quanto distante, assurdo e (probabilmente) invivibile troverebbe quel mondo in cui sono cresciuto?

Di getto mi verrebbe da dire che, in fondo, la realtà non è così tanto cambiata, ma basterebbero pochi attimi per realizzare che le abitudini del 2019 sono davvero anni luce distanti da quelle in cui siamo cresciuti noi AntaGamers negli anni ottanta e novanta, al punto che alcune consuetudini di allora, del tutto “normali” per voi che state leggendo, oggi non possono che dare l'impressione di un'epoca infernale in cui vivere!
Niente cellulari, tanto per cominciare. Niente internet e tutti i suoi incredibili servizi annessi. Solo telefoni fissi. Niente console ultrapotenti, ma videogame spartani e piuttosto distanti da quelli che potevamo trovare in sala giochi. Ah già, le sale arcade… dovremmo



necessariamente spiegare anche quel tipo di intrattenimento a nostro figlio. Niente Netflix e simili, sostituiti da videonoleggi dove fisicamente si andavano a prendere (e riportare) i film su cassetta!
Non stento a credere che un ragazzo di oggi, sentendo tutto questo, preferirebbe la realtà che lo circonda a quella che abbiamo vissuto noi, e… avrebbe perfettamente ragione!
Ok, lo so, detto da me, su una rivista del genere, suona un tantino strano, ma dobbiamo sfatare il mito del “si stava meglio quando si stava peggio” e dobbiamo dire addio alla convinzione che la nostra adolescenza sia coincisa con il momento migliore dell'evoluzione umana.
La realtà è che quegli anni erano belli semplicemente perché noi eravamo giovani, pieni di vita e spensierati.
Punto.
In maniera molto diretta va detto che tanti dei vecchi videogiochi che abbiamo consumato da piccoli fanno schifo, anche considerando i limiti tecnici dell'epoca.
Eravamo noi a renderli speciali con la nostra voglia di essere felici.
E proprio perché una parte di me non ha mai perso quella voglia di essere felice, non ho mai smesso di sperimentare nuove esperienze ludiche, godendo di tutte le meraviglie che questo settore mi ha regalato in trent'anni di evoluzione

A conti fatti sono le emozioni che rendono grande ogni cosa che ci accade, a prescindere dal mezzo con cui le viviamo. Ed è questo che noi abbiamo il dovere di raccontare alle generazioni di oggi quando parliamo di tutto ciò che li ha preceduti. Vale per tutto, ma vale ancora di più per i videogiochi, dato che noi siamo quelli che li hanno visti evolversi da ammassi di pochi pixel a immensi open world tridimensionali con grafica foto realistica.
Chi meglio di noi “anta” può raccontare le emozioni che questo ha comportato?
Nessuno.
E visto che ho sempre pensato che la nostalgia (oltre ad essere “canaglia”) sia anche un grosso macigno che, una volta messo sulle spalle, ci impedisce di goderci il presente... facciamo in modo di essere sempre animati dalle emozioni e lasciamo la nostalgia ad altri.
Perché noi Antagamers non adoriamo il passato, lo rispettiamo. Noi Antagamers non schifiamo il presente, ma lo viviamo . Noi Antagamers non temiamo le novità del futuro, ma le aspettiamo trepidanti.

Noi AntaGamers... non dimentichiamo le emozioni!



Perchè accontentarsi di un videogame?
Oggi c'è VIC 20 computer.

VIC 20 computer. Un bel passo avanti invece dei soliti videogames. Allo stesso prezzo però! Con VIC 20 non ti limiti a giocare con le cassette: ti inventi tu i tuoi giochi, impari a programmare in "Basic" la lingua del futuro, lo usi per la scuola, per l'ufficio, per la casa. VIC 20 è un vero computer. E quando vuoi farlo diventare uno strumento ancor più sofisticato basta espanderne la memoria, aggiungerci una stampante, il floppy... il tutto a prezzi eccezionali.

Come il VIC 20, del resto: 495.000 + IVA.
Un consiglio?
Compra subito il tuo VIC.
Agli indirizzi qui indicati.



commodore
COMPUTER

ETHOS PISA